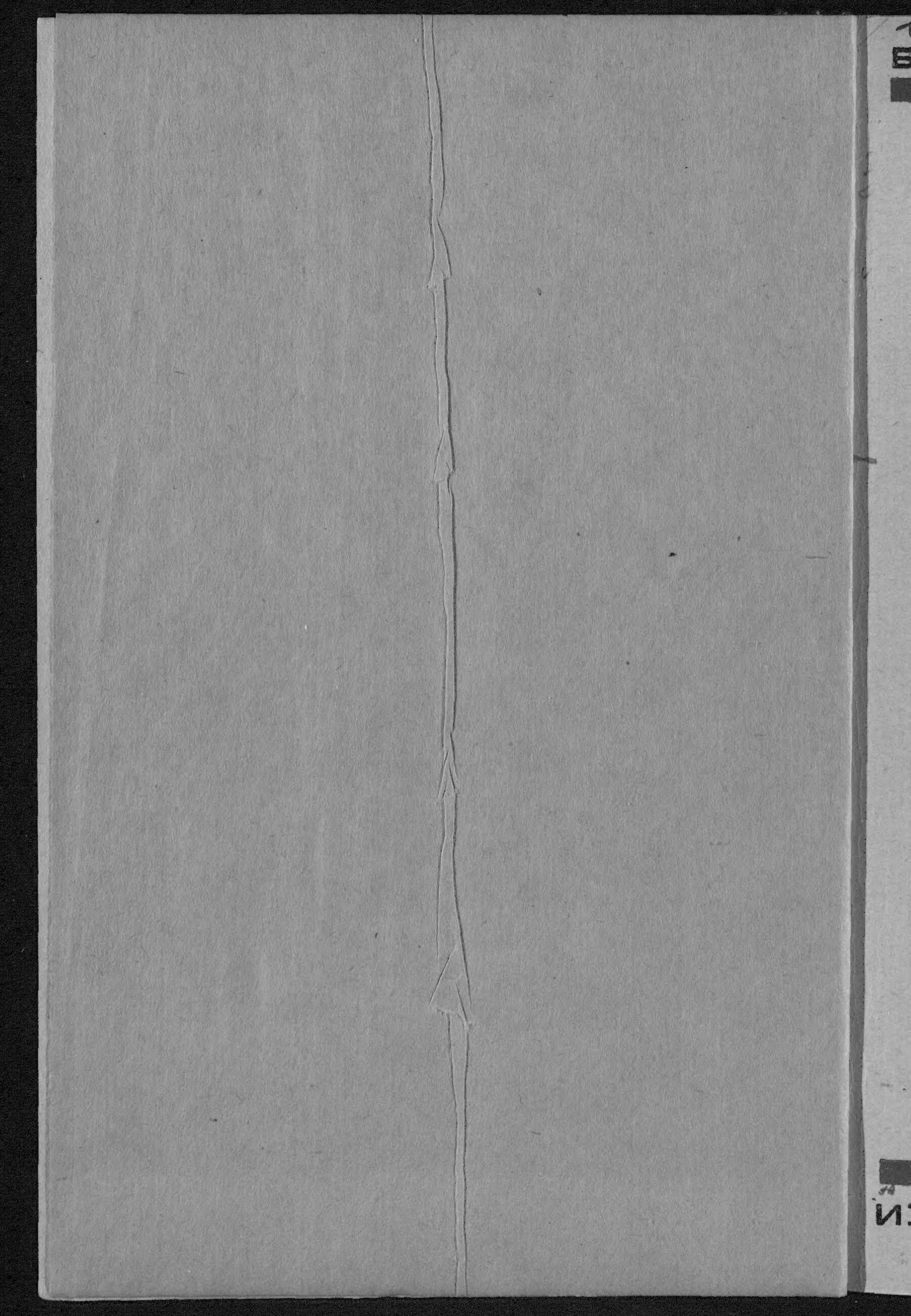


БИБЛИОТЕКА ФИЗКУЛЬТУРЫ

В. ТАРАСКИН

# ФУТ БОЛ

ИЗДАТЕЛЬСТВО „ПРОЛЕТАРИЙ"



БИБЛИОТЕКА ФИЗКУЛЬТУРЫ



В. ТАРАСКИН



# ФУТБОЛ

ОДОБРЕНА СЕКЦИЕЙ ИГР
ВЫСШЕГО СОВЕТА
ФИЗКУЛЬТУРЫ СССР

ЮНОШЕСКИЙ СЕКТОР
ИЗДАТЕЛЬСТВА „ПРОЛЕТАРИЙ“
1925

796.3

Типо-Цинкография
Кооперативного Издательства
„ПРОЛЕТАРИЙ“
Харьков, Пушкинская № 40

Укрглавлит № 14036 Зак. № 739 Тираж 10.000

## ПРЕДИСЛОВИЕ.

Физические упражнения не являются для нас самоцелью. Советская физкультура, в конечном счете, ставит себе задачей не только оздоровление и укрепление организма, а тем более выжимание одной десятой секунды или лишнего сантиметра, — ее задача шире, и цель благороднее. Стремясь при помощи упражнений и гигиенических навыков поднять физическую мощь каждого из нас, она воспитывает в то же время решительность, самообладание, дисциплинированность и, главное, чувство общественности, сознание, что успех коллектива строится на подготовленности единицы, входящей в коллектив.

Подходя с этим мерилом к физическим упражнениям, в частности, к спортивным играм, мы каждой из них прививаем нашу целеустремленность, очищаем их от налета крайнего индивидуализма, от голого азарта и направляем по нужному руслу. Если какой-либо вид спорта по тем или иным причинам противоречит высказанным принципам, мы не постесняемся осудить его на прекращение.

Футбол, правила которого здесь изложены, в этом отношении исключения не составляет. Мы подходим к нему с требованиями, даже более повышенными. И понятно — почему. Футбол так доступен, так прост, а главное, так эмоционально заразителен, что удивительно быстро проник во все слои рабоче-крестьянского молодняка. С оборудованных площадок клубов он давно перекатился на двор школы, на ровное местечко за фабрикой, в Красную армию и прямо даже в деревню. Стихийно, неорганизованно, но все-таки проник. Уже поэтому игнорировать Футбол нельзя, уже одна его „массовость“ заставляет подойти к нему с повышенными требованиями. Жизненная необходимость подсказывает, что он должен быть использован и как могучее средство дальнейшего вовлечения масс в физкультуру, и как метод воспитательного воздействия на нее.

Стихийная распространяемость Футбола не замедлила показать его с отрицательной стороны. Разжигание примитивного азарта в зрителях, азарт в среде самих игроков, приводящий зачастую к членовредительству, подножкам, дракам, заставляющий их ради выигрыша во что бы то ни стало „тренироваться“ до истощения, — эти отрицательные качества обрисовались с неприглядной ясностью.

Ясно, что взволнованные нарекания наших противников об опасностях и вредности Футбола вызваны не сущностью самой игры, а последствиями, вытекающими из плохо организованной, не твердой постановки дела.

Не имея, с одной стороны, научных данных, квалифицирующих Футбол в смысле его физиологической вредности или положительности, а с другой — не располагая еще организацией, которая могла бы похвастаться образцовой постановкой игры в футбол, мы все же утверждаем, что Футбол — нужная, вполне наша игра. Физкультура, это — дисциплина, Футбол — элементарное, наглядное подтверждение этой мысли. Может быть, ни одна игра так не учит дисциплине, соподчиненности товарищам, чувству ответственности личности перед коллективом, как Футбол. И уже в центре даже рядовые зрители научились ценить в Футболе не отдельных „королей воздуха“, не молодцов, разбрасывающих своих противников, а дружные, согласованные действия всей команды, обдуманные комбинации, коллективную тактику, целесообразное искусство без членовредительства, нездорового азарта и фокусов. Именно этого и следует добиваться. Вся соль — в правильной постановке дела, в умелом и твердом руководстве соревнованиями. Здесь главная роль принадлежит судье. Взгляд на судью, как на техника, руководящего соревнованиями, согласно утвержденных правил, безнадежно устарел. Нам нужен судья-воспитатель, судья-проводник новых идей физкультуры, на практике пролагающий линию Совета Физической Кутьтуры, и не только в Футболе, а во всех видах соревнований. От него мы уже требуем не только знания по какой-либо специальности, но и известного идеологического багажа. Вопрос о судействе приобретает большое значение.

В Футболе, в игре, которая без узды превращается в абсурд, роль судьи особенно велика и ответственна. Ему даются

огромные полномочия. И, главным образом, от него зависит использовать футбольные соревнования в качестве средства физического и морального воспитания, не замариновывая в то же время его искрящегося здорового задора. Но с безудержным азартом, с грубостью, с „патриотизмом" судья должен бороться твердо, сурово и последовательно. Иначе стихия попрежнему будет оставаться разнузданной и косной.

*В. ТАРАСКИН.*

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ ФУТБОЛА.

По некоторым сведениям, игра Футбол еще римскими легионами была занесена в Британию, Германию и Галлию.

Приблизительно в 1349 г. игра в мяч ногами была названа Футболом.

В последующие периоды эта игра в разных государствах имела свои особенности и характерные оттенки и почти совершенно не была похожа на современную игру Футбола. Более вероятным историческим годом организации прадедушки Футбола следует считать 1860 г., когда в Англии эта игра получила известное оформление. Было решено создать более или менее однообразные правила для этой игры. В 1863 г. создан международный футбольный союз.

Впоследствии международный футбольный союз изменяет правила с большой осторожностью. Правила, которые и сейчас у нас существуют, — не окончательны (т. е. несовершенны), еще много раз их будут приспосабливать и менять. В подтверждение этого, интересно ознакомиться вообще в эволюцией правил.

§ 1. Максимальная длина поля 183 метра, ширина—91,5 мет. Ширина ворот 7,32 метра. Никакая перекладина или веревка не соединяет шестов.

§ 2. В этом параграфе говорилось о выборе ворот и начале игры, в чем почти ничего не изменилось.

§ 3. Команды меняются сторонами после каждого голла (вбитого мяча).

§ 4. Мяч считается вбитым, когда он проходит между шестами или в пространстве, заключенном их продолжением (мысленным) на любой высоте.

§ 5. Если мяч выходит за боковую линию, игрок, который коснулся его первым, вбрасывает его с места, где он вышел, в направлении, перпендикулярном боковой линии. Никто не может коснуться мяча раньше, чем он коснется земли.

§ 6. Когда мяч находится у игрока, все его сотоварищи находящиеся ближе него к лицевой линии противника, находятся вне игры и не могут касаться мяча или ешать играть противнику, будучи в офсайде. Но не может быть положения вне игры, если мяч идет от линии ворот.

§ 7. Когда мяч выходит за лицевую линию, то, если его коснется первым игрок защищающей команды, мяч вводится в игру свободным ударом из той точки лицевой линии, где он вошел бы в пределы поля; если же его коснется первым игрок нападающей команды, последняя получает право свободного удара из точки, отстоящей на 15 ярд от того места, где мяч вышел. Защищающие должны находиться за своей лицевой линией до удара.

§ 8. Если игрок делает фер-катч, он получает право свободного удара при условии, что он фиксировал этот фер-катч ударом пяткой по земле. Никто не может двигаться после производства этого сигнала до тех пор, пока удар не будет произведен.

Фер-катч называется такое положение, когда игрок ловит мяч после того, как его ударил противник или он сам и мяч не коснулся ни земли, ни его сотоварища. Это походило на остановку летящего мяча, принятую в регби.

§ 9. Ни один игрок не может носить мяч.

§ 10. Делать подножку, толкать или задерживать руками (употреблять руки) не разрешается.

§ 11. Игрок не может бросать мяч или передавать его другому.

§ 12. Игрок не может брать мяч руками в то время, когда мяч находится в игре.

§ 13. Запрещаются всякие железные и гуттаперчевые пластинки и др. предметы в обуви и гетрах.

Так играли в 1863 году. Посмотрим бегло, как эти правила изменялись.

В 1866 г. было смягчено правило вне игры и принято решение, что игрок, имеющий трех противников между собой и их лицевой линией, не может быть вне игры. В том же году было решено соединить шесты ворот горизонтальной веревкой, но расстояние этой перекладины от земли было установлено в $5^1/_2$ метр. И, наконец, был запрещен фер-катч.

В 1871 г. было разрешено голлкиперу пользоваться руками.

В 1873 г. был установлен угловой удар за выход мяча из пределов поля через лицевую линию от защищающего игрока.

В 1875 г. веревка, соединяющая шесты, заменена перекладиной на высоте 2,44 метра от земли. В том же году решено меняться сторонами лишь после перерыва, а не после каждого вбитого мяча.

В 1881 г. встал вопрос о судье в правилах. Но судье сначала было дано право лично забивать голл в случае умышленной задержки рукой мяча, идущего в ворота (существующие правила этого не разрешают).

В 1883 г. размеры мяча были введены в правила. В том же году установлено вбрасывание мяча (с боковой линии) двумя руками.

В 1890 г. установлен 11-метровый удар (пенальти).

В 1894 г. решения судьи признаны безапелляционными (окончательными).

В 1902 г. полукруги в 5 метров, которые существовали у ворот для обозначения площади пенальти, заменены современной площадью с перенесением точки удара внутрь последней.

В 1903 г. решено считать мяч вбитым со свободного удара.

В 1905 г. голлкиперу запрещается выходить из ворот при пенальти до производства удара.

В 1907 г. было пересмотрено правило вне игры и установлено, что игрок не может быть вне игры в своей половине поля.

В 1913 г. расстояние, на которое можно приближаться к бьющему свободный удар, изменено с $5^1/_2$ на 9,15 метра.

## ОБЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ.

В целях ликвидации некоторой однобокости развития организма, свойственной различным видам физсоревнований (в частности — Футболу), *ВСФК ввел* нижеследующие *нормы* для мужчин по шести основным видам легкой атлетики, *которые* необходимо сдать каждому участнику соревнований перед началом календарного сезона:

1. Бег 100 метров — 14 сек.
2. „ 1500 „ — 6 мин.

3. Толкание ядра — 10 метров (сумма 2 рук)
4. Метание диска — 25 „ ( „ „ „ )
5. Прыжки в длину с разбега — 4 метра
6. „ „ высоту „ —120 сантиметров.

К соревнованиям допускаются граждане не моложе 18 лет.

## ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ.

(Утверждены КТК ВСФК 1925 г.)

### 1. Размеры поля.

Поле для игры в Футбол представляет собою прямоугольник длиною от 90 до 120 и шириной от 50 до 80 м.

1. Обычные размеры поля 105 × 70 метров.

2. Поверхность площадки должна быть ровной и по возможности травяной.

3. Судья не должен допускать игру в том случае, если состояние грунта представляет опасность для игроков.

4. В случае крайне дурной погоды судья должен решить, насколько состояние грунта может повредить игрокам, но все же без особой необходимости снимать игру не следует.

### 2. Как размечается поле.

Поле должно быть окаймлено чертами.

Короткие черты называются лицевыми, длинные — боковыми.

Лицевые и боковые черты должны образовать прямые углы, в каждом углу должен быть воткнут флаг, древко которого должно быть не ниже 1 м. 50 сант. Из вершины угла до пересечения с боковой и лицевой линиями радиусом в 90 сант. проводится дуга. Из образовавшегося сектора производится удар с угла.

Середины боковых черт соединяются прямой линией, называемой средней.

Середина „средней линии“ представляет собой центр поля и должна быть ясно отмечена. Из центра поля радиусом 9 метров описывается круг.

Запрещается заострять верхние концы древок угловых флагов.

Все черты, имеющиеся на поле, должны быть в одно плоскости с поверхностью поля и не могут обозначаться желобками.

Судья не должен допускать на поле более четырех флагов, а также не должен допускать, чтобы условные флаги сни-

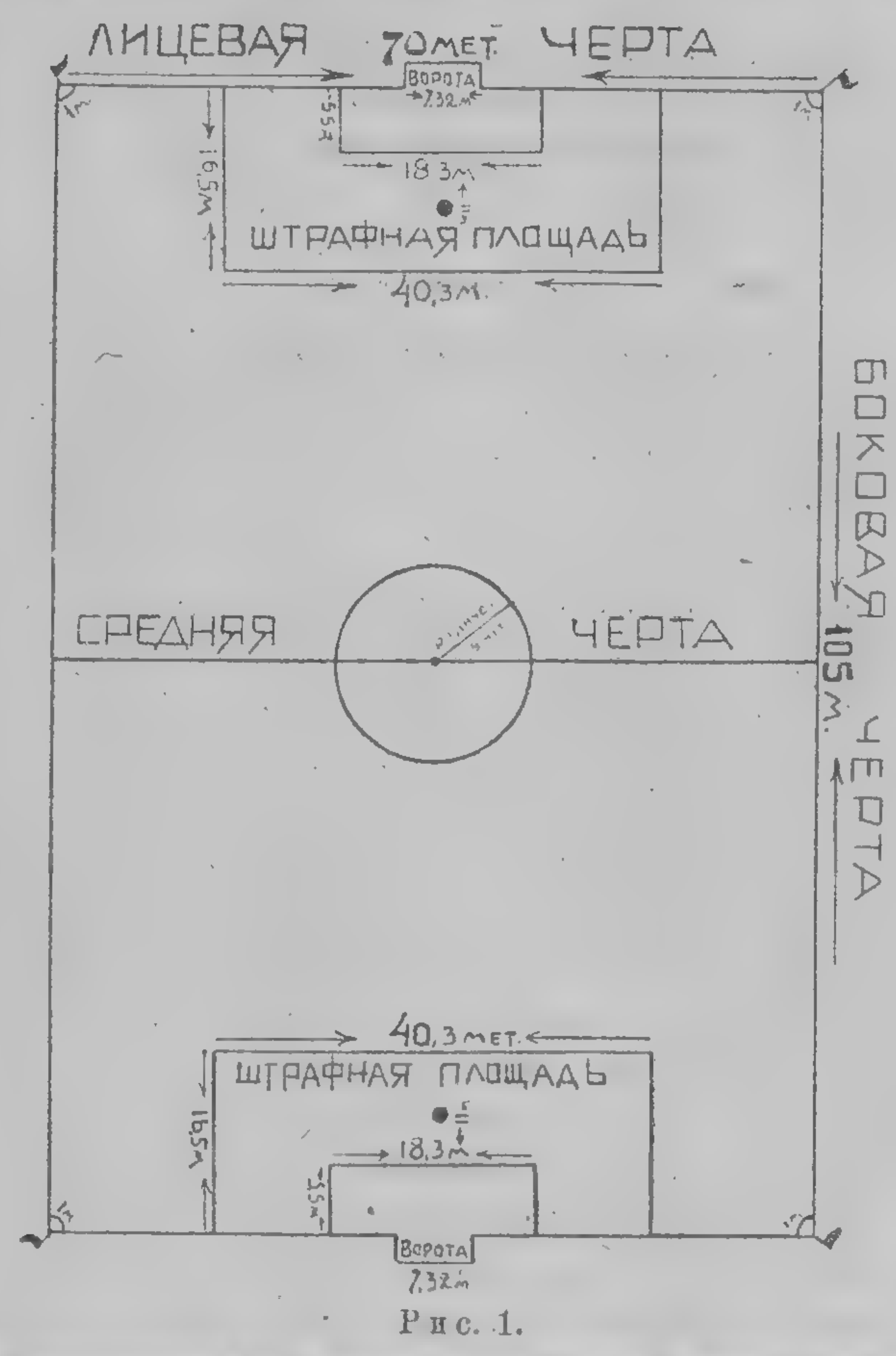



Рис. 1.

мались, перемещались или отгибались при производстве удара с угла. Судья также не должен допускать игру на неразмеченном поле.

Черты должны полностью окаймлять поле, проходя и вдоль ворот.

Правило первое указывает максимальный и минимальный размеры, в пределах которых каждое поле *считается правильным.* Для судьи также важно и правило разметки поля.

В большинстве случаев размеры поля почему-то не проверяются судьей. Это неправильно.

Судья должен лично убедиться в правильности размеров и разметки предложенного для игры поля, причем ему вовсе не следует требовать от кружка (клуба) предоставления инструметов (рулетка) для измерения поля. И без рулетки правильность размеров поля может быть проверена следующим образом: боковые линии должны быть длиной в 115—130 обыкновенных шагов, расстояние от угла поля до ближайшего столба ворот 35—42 шага.

### 3. Ворота.

На середине каждой лицевой линии устанавливаются ворота. Ворота состоят из двух отвесов укрепленных в земле столбов, которые наверху соединены перекладиной. Просвет ворот должен быть в 7 метров 32 сантиметра длины и 2,40 метра ширины. Столбы и перекладина не должны быть толще 12 сантиметров. Это правило не нуждается в об'яснениях. Но нужно сказать, что футбольные организации, как показала практика, отклоняли протесты, основанные на неправильных размерах ворот, указывая на то, что обе команды находились во время соревнований в одинаковых условиях. Тем не менее кружки должны следить за тем, чтобы ворота не прогибались и чтобы ворота соответствовали указанным размерам, т. к. привычка к большим или еньшим размерам ворот может отразиться на успехе в игре при нормальных воротах. Если во время игры ворота буду сломаны, игра не должна быть прервана. Если ворота не могут быть тотчас же починены, то судья должен озаботиться, чтобы из ворот было удалено все, что может повредить игрокам или помешать. В дальнейшем ходе игры судья должен все время представлять себе контуры ворот и засчитывать те мячи, которые, по его убеждению, прошли бы между столбами и под перекладиной, если бы ворота были целы.

### 4. Площадь ворот.

Площадь ворот образуется линиями длиною в 5,50 метра, проведенными на расстоянии 5,50 метра от каждого столба ворот под прямым к лицевым линиям углом и линией,

соединяющей их концы. Площадь ворот имеет двойное значение: во-первых, при свободном ударе от ворот мяч должен находиться в площади ворот и, во-вторых, в пределах площади ворот имеют силу особые правила в отношении вратаря (подробности см. правило 9 п. 2 и прав. 13).

Площадь ворот должна быть непременно очерчена линиями. Если линии становятся неясными или совершенно исчезают, судья должен приблизительно представлять себе предел площади ворот.

**ФУТБОЛЬНЫЕ ВОРОТА**

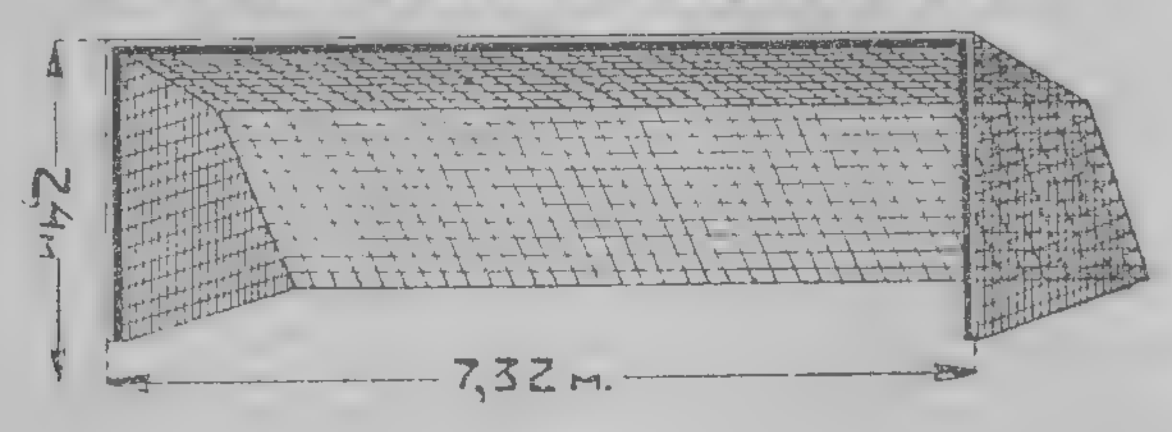



Рис. 2.

### 5. Штрафная площадь.

Штрафная площадь образуется следующим образом: в 16,5 метра от каждого столба ворот проводятся линии, под прямым к лицевой линии углом, длиною в 16,5 метра и концы их соединяются.

На расстоянии 11 метров от середины ворот делается метка для штрафного удара. Штрафная площадь должна быть обозначена линиями (окрашенными мелом, известью, либо светлым песком), т. к. в противном случае судья не может принимать правильных решений.

Назначение штрафной площадки — определение штрафного удара без защиты за нарушения правил игры игроками защищающейся команды.

Штрафной удар дается в случае умышленного применения: 1) подножки, 2) толчка сзади, 3) толчка руками, 4) удара ногой игрока, 5) прыжка на игрока, 6) неправильного держания игрока, 7) удара по мячу рукой, 8) грубого или опасного нападения со стороны защищающих в пределах штрафной площади своей половины поля (судья дает провинившейся команде штрафной 11-метровый удар без

защиты). Все игроки обеих команд в момент штрафного удара, за исключением игрока, производящего удар, и вратаря, принимающего удар, должны находиться вне штрафной площади. Вратарь не должен выходить в поле перед чертой ворот. Мяч при ударе должен идти вперед. Мяч находится в игре, как только был произведен удар, и от такого удара может быть непосредственно взят город, но игрок, ударивший мяч, не может снова ударить его, пока мяча не коснулся другой игрок. Если нужно, время игры должно быть продолжено судьей для того, чтобы произвести штрафной удар. Других случаев увеличения времени игры не бывает. Когда при штрафном ударе мяч прошел в ворота, удар считается правильным, если даже защищающие допустили при этом какое-либо нарушение правил. Если же мяч получит направление не вперед, или если производящий удар снова коснется мяча, защищающим дается свободный удар. Вследствие тяжести наказания штрафным 11-метр. ударом, судья должен его назначать только в тех случаях, когда он уверен, что проступок совершон умышленно и в пределах штрафной площади.

Нарушение игроками защищающей команды правил в штрафной площади влечет за собой свободный удар только в следующих четырех случаях: 1) если при свободном ударе игрок, который произвел удар, вновь коснулся мяча раньше, чем другой игрок; 2) если вратарь с мячом в руках сделает больше двух шагов; 3) если поведение одного из игроков защищающей команды грозит стать опасным, но еще им не совершено нарушение правил, и 4) если при спорном ударе игрок защищающей команды коснется мяча раньше, чем последний коснется земли.

Метка для штрафного удара без защиты должна быть ясно обозначена. Если судье самому придется измерять это расстояние, он должен сделать 13—14 шагов от середины линии ворот.

## 6. Мяч.

Мяч должен весить в начале игры не меньше 370 и не больше 450 грамм. Он должен иметь в окружности от $60^1/_2$ до 71 сантиметра. Покрышка мяча должна быть сделана из кожи и мяч должен быть хорошо надут.

Мяч нуждается в особенно внимательном уходе. Каждый кружок должен уделять особое ему внимание и следить за ним.

Мяч должен быть предоставлен тем клубом, на чьем поле происходит игра. В тех случаях, когда команда — хозяин поля—не является собственником его, а только снимает его у другого клуба, мяч предоставляется тем клубом, чья команда является в данном соревновании хозяином поля. К началу каждой игры должен быть в наличии один хороший мяч. Судья должен обращать внимание на мяч, он должен проверить, соответствует ли мяч требованиям правил. Руководящим принципом при этой проверке является возможность правильного проведения игры и безопасность мяча для игроков. Если судья устанавливает, что мяч не соответствует правилам, он должен потребовать от клуба—хозяина—другой мяч.

## 7. Обувь.

При игре в футбол не допускается на башмаках или на щитках металлических пластинок, или каких-либо металлических частей и шипов из твердой гуттаперчи. Гвозди на башмаках и на щитках должны быть забиты вровень с кожей. Кожаные шипы и полосы на подошвах и каблуках не могут выдаваться больше, чем на 12 м/м.

Гвозди должны быть забиты вровень с кожей, полосы должны идти через всю подошву. Они должны быть плоские и не уже 12 м/м. Шипы должны быть цилиндрической формы и не меньше 12 м/м диаметром. Конические или острые шипы не допускаются.

## 8. Число игроков.

Каждая команда состоит из 11 человек. В начале игры каждая команда должна состоять, по крайней мере, из 8 человек. Игрок, покинувший игру после ее начала, не может быть заменен другим игроком. Недостающие игроки команды, могут вступать в игру в любой момент, известив об этом судью. Каждый игрок, выступающий из игры или вступающий в нее, должен предварительно заявить об этом судье.

Перед началом игры судья должен убедиться, что каждая команда имеет в наличии не меньше 8 и не более 11 игроков. Если какая-либо команда выступает больше чем с 11 игроками, то судья предлагает капитану немедленно сократить количество игроков до 11. Если команда выходит на поле в составе меньше 8 человек, судья не может начинать игры. Об этом случае он доводит до сведения организации, которая выносит соответствующее решение.

Игрок, удаленный с поля за проступки, ни в коем случае не может быть заменен другим игроком, а также не может быть вновь допущен к той же игре.

## 9. Судья.

1. Судья следит за соблюдением правил и разрешает все спорные вопросы.

2. Решение судьи, касающееся фактов игры, окончательно в отношении результата игры.

3. Судья должен делать письменные пометки о ходе игры, особенно о времени начала каждой половины.

4. При недисциплинированном поведении игроков, он должен предупреждать виновных и, в случае повторения проступков,—удалять их с поля. В случае серьезных нарушений, особенно при грубой игре, он может удалить игрока без предупреждения.

5. Он может прервать игру, если считает это нужным, вследствие наступления темноты, опасного поведения игроков или вмешательства зрителей.

6. О прекращении игры и о фамилиях игроков, на которых наложены взыскания, он доводит до сведения организации.

7. Ни один игрок не может покинуть поле во время игры без согласия судьи, за исключением несчастных случаев и серьезных повреждений.

8. Неоднократное нарушение правил одним и тем же игроком считается недисциплинированностью.

9. В тех случаях, когда поведение игрока кажется судье опасным, он должен дать свободный удар, если нет оснований для более строгого наказания.

10. Мяч считается в игре до тех пор, пока судья не даст свистка.

11. Судья не может переменить своего решения после того, как игра возобновилась.

12. Решению судьи подлежат также нарушения правил, произведенные во время перерыва или тогда, когда мяч находился вне.

### 10. Судьи на линиях.

В помощь судье во время игры даются двое судей на линиях. Хотя они не могут выносить самостоятельных решений, но они должны следить за выходом мяча за боковые и лицевые линии, а также следить за длительностью игры. В случае неправильного поведения судьи на линии, судья может удалить его с поля, заменив его другим, и довести о случившемся до сведения организации.

### 11. Выбор ворот.

Перед началом игры капитаны команд бросают жребий для определения права выбора стороны или начального удара.

### 12. Продолжительность игры.

Игра продолжается 90 минут. Время перерывов или задержек прибавляется ко времени игры.

После 45 минут игры (хавтайм) делается перерыв на 10 минут. Длительность перерыва может быть увеличена только по соглашению обеих команд с судьей. После перерыва команды меняются сторонами. Начальный удар после перерыва делает та партия, которая не делала его в начале игры.

### 13. Перерыв и перемена сторон.

Этот пункт совершенно ясен и не нуждается в дальнейших об'яснениях. Если судья договорится с капитанами обеих команд о том, чтобы игра продолжалась без перерыва, это не составляет нарушения правил. Следовало бы считать также придиркой, если бы судья после 10 минут перерыва прекратил игру только потому, что одна из (двух) команд еще не появилась на поле. Если это случится, он должен дать команде короткий срок для выхода на поле с предупреждением, что по истечении этого срока команда будет считаться проигравшей.

Если исход решительного соревнования не определился по истечении 90 минут игры, судья вновь заставляет капитанов выбрать стороны и продолжает игру; через 15 минут добавочного времени команды меняются сторонами, и через 30 минут кончается добавочное время. Если в течение 120 минут общей длительности исход соревнования не будет решен, то игра прекращается и судья доводит об этом до сведения организации.

### 14. Начальный удар.

Игра начинается начальным ударом. Начальный удар производится с центра поля, по направлению к воротам противника. До тех пор, пока начальный удар не сделан, все игроки должны находиться позади средней линии, а противники, кроме того, по крайней мере, в 9 метрах от мяча. При нарушении этих правил начальный удар повторяется.

### 15. Как берется город.

Голл считается забитым, если мяч прошел через линию ворот между столбами ворот и под перекладиной. После голла команда, в ворота которой был забит мяч, получает право на начальный удар. Игра считается выигранной той командой, которая по истечении времени игры забьет в ворота противника наибольшее количество мячей.

Для того, чтобы голл был засчитан, требуются два условия: во-первых, мяч должен пройти между столбами ворот и под перекладиной, во-вторых, мяч должен совершенно (всеми своими частями) пересечь линию ворот.

### 16. Грубая игра.

1. Подножки, умышленные удары противника ногой и умышленный прыжок на противника запрещены.

2. „Запрещается задерживать и толкать противника руками“. В разрешение этого правила, под словом „руками“ следует понимать всю руку игрока, начиная от кисти и до плеча. Нельзя задерживать или толкать противника рукой. Нередко можно видеть, как один игрок держит другого

за трусики, чтобы не дать ему возможности пройти мимо. Это делается нередко так ловко, что судья не может этого заметить, а следовательно не может и наказать этот проступок. Он должен, однако, обращать внимание на то, делает ли задержанный игрок усилие, чтобы пройти мимо своего противника. Если кто-либо из игроков обращает внимание судьи на такого рода приемы, то он должен внимательно наблюдать за тем игроком, который их применяет. Заметив этот прием, он должен немедленно штрафовать и сделать предупреждение игроку за недисциплинированное поведение. Держание противника заключается в препятствовании рукой продвижению противника вперед. Следовательно, нет нужды, чтобы игрок непосредственно держал противника за одежду или какую-либо часть тела. Достаточно, например, если он вытягивает руки вперед и тем самым мешает противнику.

### 17. Право вратаря и игра руками.

В пределах своей штрафной площади вратарь может играть мяч руками. Однако, он не может делать с мячом в руках больше двух шагов, не может играть снова подброшенный им (кверху) мяч, сделав более чем два шага, если за это время мяч не коснулся земли. В пределах площади ворот на вратаря нельзя нападать, если он не касается мяча или не препятствует умышленно противнику. Перемена вратаря допускается только после предварительного предупреждения судьи. Вратари обеих команд — единственные игроки на поле, которые могут играть мяч умышленно руками при соблюдении известных условий. Каждый вратарь может играть мяч руками в пределах своей штрафной площади. При защите своих ворот вратарь должен иметь все возможности задержать мяч. Поэтому правило позволяет ему применять руки в пределах штрафной площади. Если вратарь выходит за пределы штрафной площади, он не может играть руками и подчиняется общему для всех правилу.

Если он возьмет теперь мяч в руки, следует дать штрафной удар, как если бы не он, а какой-нибудь другой игрок коснулся рукой мяча. Вратарь должен стараться

не только отбить мяч, но рукой поймать его и прижать к телу. Вратарь обычно старается продвинуться с мячом в пределах своей штрафной площади возможно дальше вперед, и только потом он выбрасывает мяч в поле. Для этой цели вратарь ударяет мяч о землю, затем вновь его ловит, бежит с ним два шага, вновь ударяет его о землю и затем выбивает его в поле. При этом судья должен следить за тем, чтобы вратарь не сделал с мячом в руках больше двух шагов. Точно также нужно следить за тем, чтобы вратарь, ударив мяч в воздухе, вновь при вторичной поимке его не сделал больше двух шагов раньше, чем коснется земли. Если мяч покинет руки вратаря и вратарь сделает после этого больше двух шагов без того, чтобы мяч коснулся земли, он должен ждать, пока мяч коснется земли или будет сыгран каким-либо другим игроком.

### 18. Мяч выходит из игры.

Мяч считается вышедшим из игры, если он весь вышел за лицевую или боковую линию. Мяч остается в игре, если он отскочит в поле от столба или перекладины ворот, или от флага, стоящего на углу поля, или если он коснется судьи или судьи на линии в пределах поля.

Правило 6 говорит нам, когда мяч находится в игре. Из правила 8 мы видим, когда это состояние „в игре“ прекращается: когда мяч весь выходит на лицевую или боковые линии.

Если в правиле 6 говорится, что мяч не может считаться в игре, пока судья не дал свистка (это вытекает из правильного применения правила 14—„Свободный удар может производиться только тогда, когда судья даст свисток к этому“), то здесь мы должны сказать, что мяч до тех пор остается в игре, пока судья не вынесет решения о том, что мяч вне игры. Следовательно, мяч считается в игре до тех пор, пока судья не даст свистка, даже если судья на линии платком или флагом указывает на выход мяча из игры. Может ведь случиться, что судья несогласен с решением судьи на линии; судьи на линиях лишь помогают главному судье, и их решение для него не обязательно.

### 19. Вбрасывание мяча.

Если мяч вылетел через „боковую“ черту площадки, то игрок команды, противной той, которая ударила мяч так, что он вышел из игры, вбрасывает его руками с той точки черты, где он вылетел. При этом игрок, вбрасывающий мяч, должен стоять на черте, касаясь ее обеими ногами, лицом в поле игры, и должен выкинуть мяч обеими руками через голову в любом направлении. Мяч находится в игре как только он брошен. От такого вбрасывания нельзя засчитать мяч забитым, если бы он сразу, никого не коснувшись, влетел в ворота. Бросающий мяч не может ударить его сейчас же вторично, пока не будет сделан удар каким-либо другим игроком.

Судья дает свисток, когда мяч вылетает с площадки, а вбрасывание производится боз свистка. Но судья должен следить, чтобы вбрасывание производилось правильно, особенно, когда игрок торопится. Если судья видит, что судья на черте правильно указывает место броска, он должен сделать соответствующую поправку.

Судья на черте должен все время находиться как можно ближе к мячу, не входя в поле игры, и указывать флажком место, с которого должно произвести вбрасывание.

### 20. Спорный удар.

Если игра прервана без того, чтобы мяч вышел за пределы поля, то судья должен дать спорный удар на том месте, где находился мяч в момент прекращения игры. Мяч считается в игре, как только он коснулся земли, и до этого не может быть тронут игроками. Если при спорном ударе мяч пройдет границу поля раньше, чем кто-либо из игроков его тронет, — спорный удар повторяется. Прежде всего следует указать, почему игра может быть прервана и каким образом она должна быть в каждом отдельном случае возобновлена.

### 21. Свободный удар.

Нарушение правил дает право противной команде на свободный удар с того места, где произошло нарушение правил. Противники той команды, которая дает свободный

удар, должны до тех пор, пока удар не будет сделан, находиться, по крайней мере, в 9 метрах от мяча, хотя бы они при этом стояли на линии своих ворот. Мяч считается в игре тогда, когда он сделает полный оборот вокруг собственной оси или пролетит расстояние, равное полному обороту. Игрок, бьющий свободный удар, может играть мяч только после того, как он будет тронут другим игроком. Свободный удар может быть сделан после того, как судья даст сигнал свистком. Свободный удар от ворот, удар с угла, начальный удар и штрафной удар считаются свободными ударами, в этом смысле правил. Голл, забитый непосредственно со свободного удара, свободного удара от ворот, начального удара и удара с угла, — не считается.

## 22. Удар с угла.

Если игрок, защищающий команду, забьет мяч за собственную лицевую линию, то нападающая команда получает право на удар с угла. Удар с угла производится с части поля, находящегося не дальше, чем на 1 метр от углового флага.

Правило указывает вообще на то, когда мяч считается вне игры. Правило трактует об отдельных случаях и их последствиях. Эти отдельные случаи следующие:

1. Если мяч пройдет через линию ворот между столбами ворот и под перекладиной, — голл.

2. Если мяч зайдет за боковую линию, — вбрасывание.

3. Если мяч зайдет за лицевую линию, но вне пределов ворот: а) если последним тронул мяч игрок нападающей команды, — свободный удар от ворот; б) если последним тронул мяч игрок защищающей команды, — угловой удар.

## 23. Удар от ворот.

Если нападающая команда забьет мяч за лицевую линию противника, то защищающая команда получает право на свободный удар от ворот. Свободный удар от ворот производится с площади ворот, с той части ее, которая находится ближе к месту выхода мяча за линию.

## 24. Вне игры.

Когда какой-либо игрок играет мяч, всякий игрок той же команды, находящийся ближе мяча к лицевой линии противника и не имеющий между собой и лицевой линией противника в момент удара мяча его партнером, по крайней мере, трех противников, считается вне игры. Игрок, находящийся вне игры, не имеет права сам играть мяч или каким-нибудь образом мешать противнику до тех пор, пока мяч не будет снова сыгран. Игрок не может быть вне игры: 1) если последним коснулся мяча противника, 2) при угловом ударе, 3) на собственной половине поля и 4) при вбрасывании.

В практике судей нередко наблюдается, что игроки бывают очень удивлены, когда судья дает свисток за то, что они находились вне игры, и с огорчением указывают на третьего противника между ними и лицевой линией противника. На самом же деле положение было таково, что в момент, когда они оглядывались, они уже не были вне игры, хотя в момент, когда судья давал свисток, они и были вне игры. В своем настойчивом стремлении к воротам противника игроки слишком мало обращаютв внимания на то, находятся ли они вне игры, что особенно ясно тогда, когда они имеют против себя защитника, хорошо использующего правило „вне игры“. Кроме того, обычно наш темп игры настолько быстр, что игроки даже и не замечают того момента, когда они были вне игры. Когда же свисток заставляет их оглянуться, то обычно кто-либо из защитников или полузащитников успел отойти назад и тем самым уничтожить положение „вне игры“. Это положение, однако, не отрицает того факта, что они раньше были вне игры, но этого они не заметили. Игроки должны помнить, что если они всегда будут позади линии мяча, они никогда не могут быть вне игры, даже если они не будут иметь перед собой противников.

## 25. Штрафной удар.

При умышленном нарушении правила, противная команда получает право на штрафной удар с того места, где произошло нападение.

## 26. Штрафной удар без защиты (11-метровый).

Если защищающаяся партия умышленно нарушает правило в пределах своей штрафной площадки, то нападающая команда получает право на штрафной удар без защиты. Все игроки, за исключением того, кто производит штрафной удар без защиты, и вратарь защищающейся команды должны находиться вне пределов штрафной площадки. Вратарь должен стоять на линии ворот или несколько за ней. Мяч должен быть игран с метки для штрафного удара без защиты по направлению вперед. Голл, забитый непосредственно со штрафного удара без защиты, засчитывается. Игрок, производящий удар, может играть мяч вновь только тогда, когда он будет тронут другим игроком. Время игры может быть продлено, если это необходимо для того, чтобы произвести штрафной удар без защиты. При неправильном выполнении штрафного удара, он повторяется, но это повторение штрафного удара не должно приносить никаких выгод команде, нарушившей правило. Штрафной удар без защиты не должен даваться в тех случаях, когда он может послужить к выгоде команды, нарушившей правило. Исход игры нередко кончается штрафным ударом.

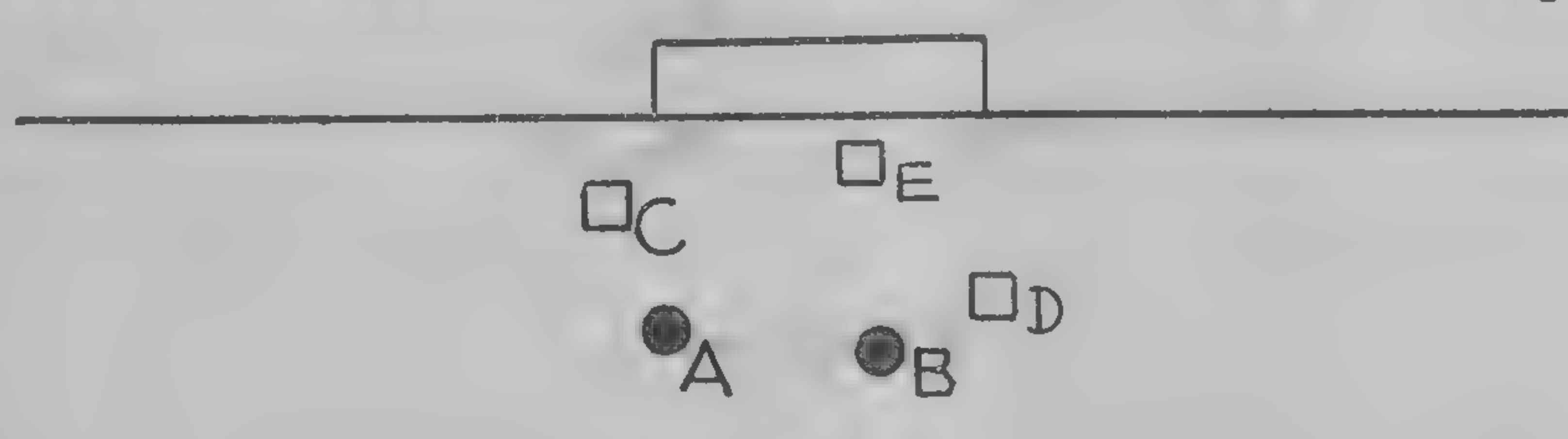
## МЕТОДИЧЕСКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПРАВИЛ „ВНЕ ИГРЫ“ (ОФСАЙД).

- - - - - - - - - - - - - - -линия полета мяча.

———————путь игрока.

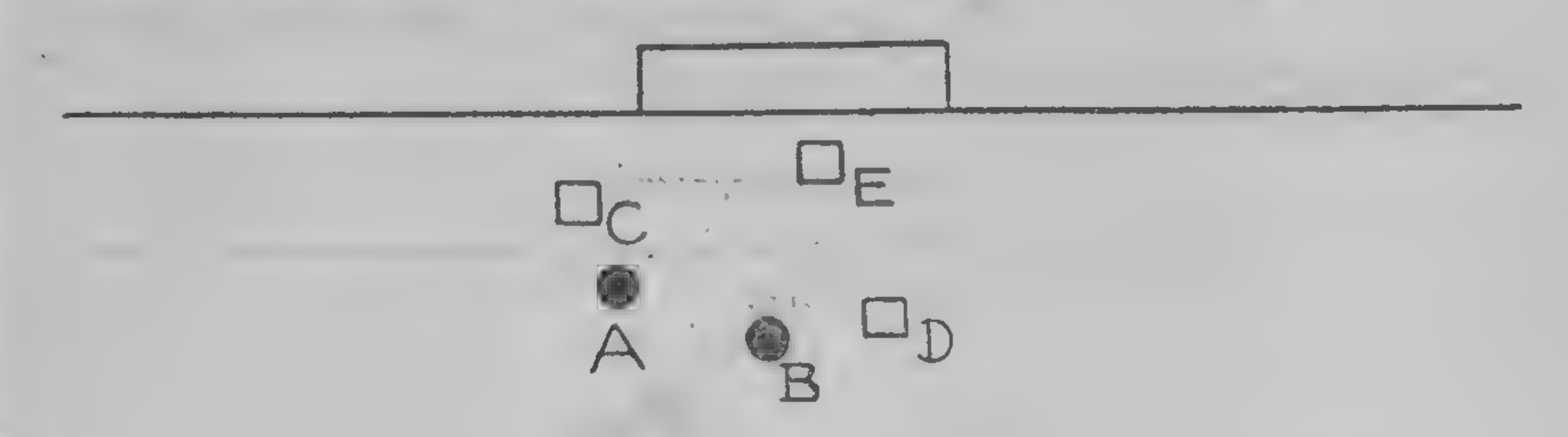
### I-й случай.

Мяч находится у *A*, *B* бежит немного позади него; перед обоими игроками имеются три противника: *C*, *D*, *E*. *A* и *B* — в игре.




### 2-й случай.

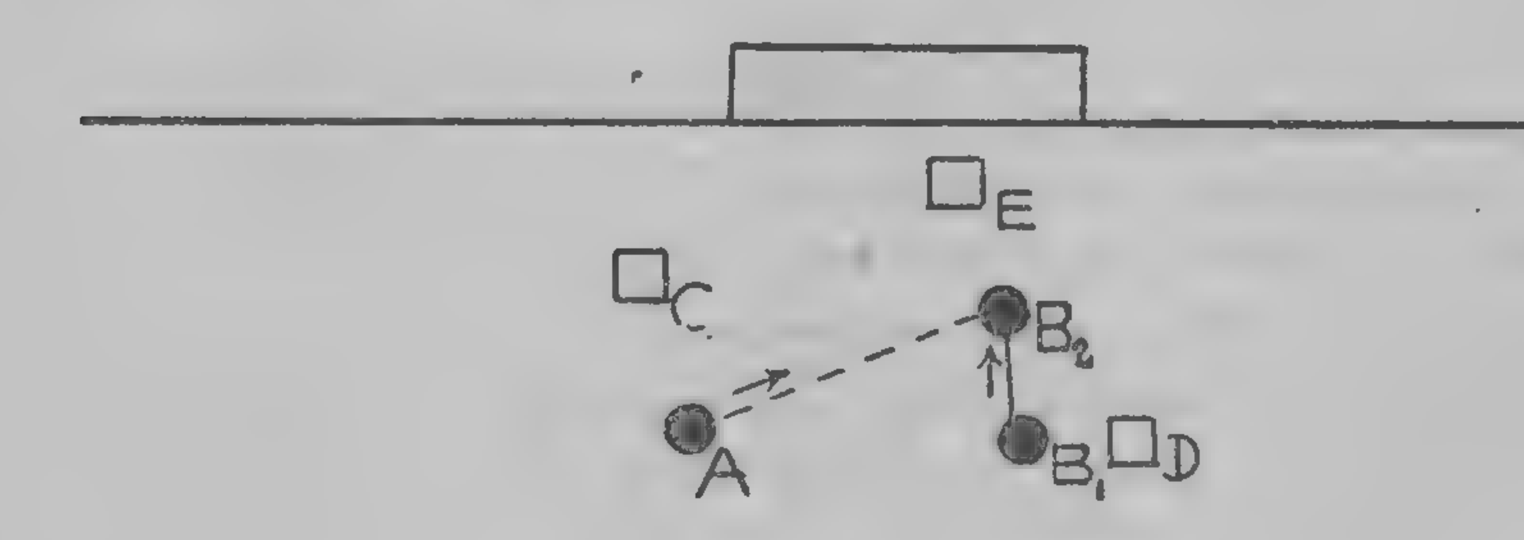
*A* бежит вперед с мячом и пробегает дальше *D*. Хотя перед *A* и *B* нет противников, однако они оба в игре, так как мяч находится у *A*, а *B* находится позади мяча.




### 3-й случай.

*A* передает мяч наискось вперед; $B_1$ после передачи бросается вперед и принимает мяч в $B_2$. $B_1$ — в игре, потому что в момент передачи мяча находился за линией мяча

и продвинулся вперед после того, как *A* сыграл мяч. Можно с уверенностью сказать, что зрители в этом случае будут кричать „офсайд“, потому что все внимание их будет сосредоточено на игроке *A* с мячом и они не заметят, когда именно $B_1$ продвинулся вперед. Между тем это обстоятельство является решающим для определения того, находится ли $B_1$ вне игры. Если он не был вне игры в то время, когда *A* передал мяч, он не может оказаться и впоследствии вне игры, если только *A* или другой его партнер не сыграет вновь мяча.

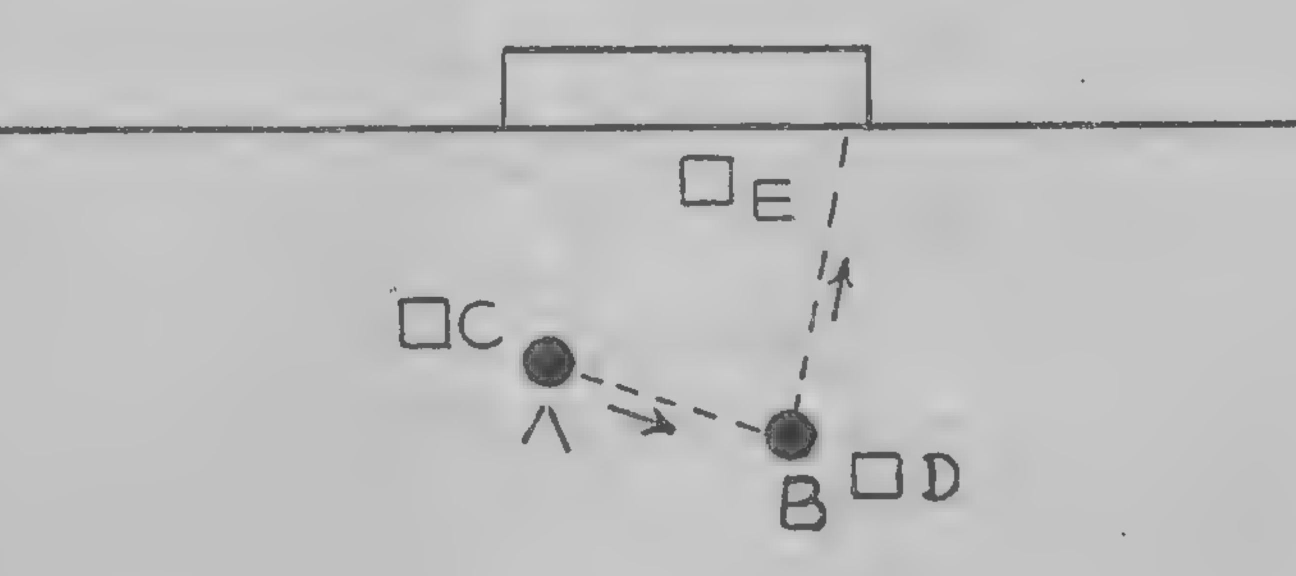



**4-й случай.**

Сходное, но все же несколько отличающееся от предидущего, положение. $B_1$ не дождался, пока замешкавшийся *A* передаст мяч вперед. Он крикнул ему „пасс“ и бросился в $B_2$. $B_1$ — вне игры, и судья должен дать свисток даже в том случае, если *A* не даст мяча вперед. Он должен свистать, лишь только $B_1$ окажется впереди воображаемой линии x—y, т. к. своим продвижением и криком он отвлек внимание вратаря и защитников от *A*.

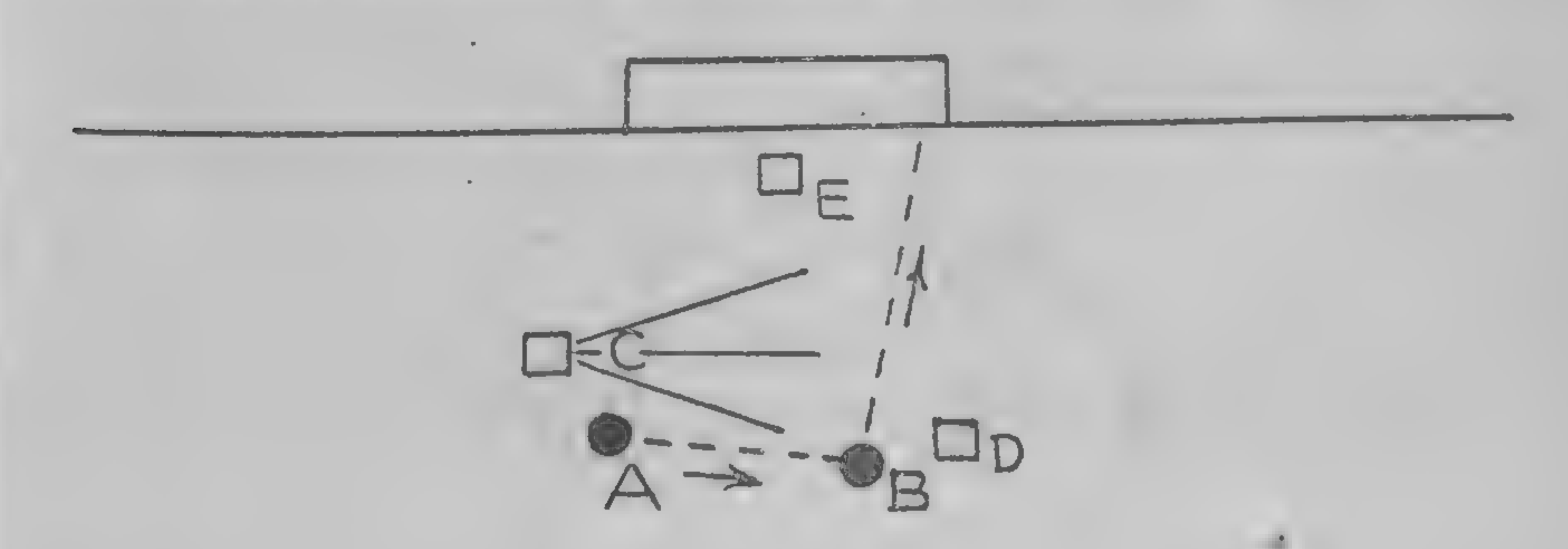
### 5-й случай.

Исходное положение такое же, как в положении втором. *A* прорвался с мячом. *B* следует за ним. Оба в игре, т. к. у *A* мяч, а *B* находится позади мяча. Затем *A*, будучи атакован *C*, передает мяч наискось назад *B*, тем самым *A* оказывается впереди линии мяча, не имея перед собою трех противников и, следовательно, вне игры с того момента, когда *B* коснется мяча. Теперь судья должен решить вопрос о том, следует ли свистать „офсайд", т. е. оказывает ли положение *A* влияние на ход игры. В случае, если *B* примет мяч и ударит по воротам, судья может не засчитать голла из-за офсайда *A*, который помешал *C* придти на помощь вратарю.



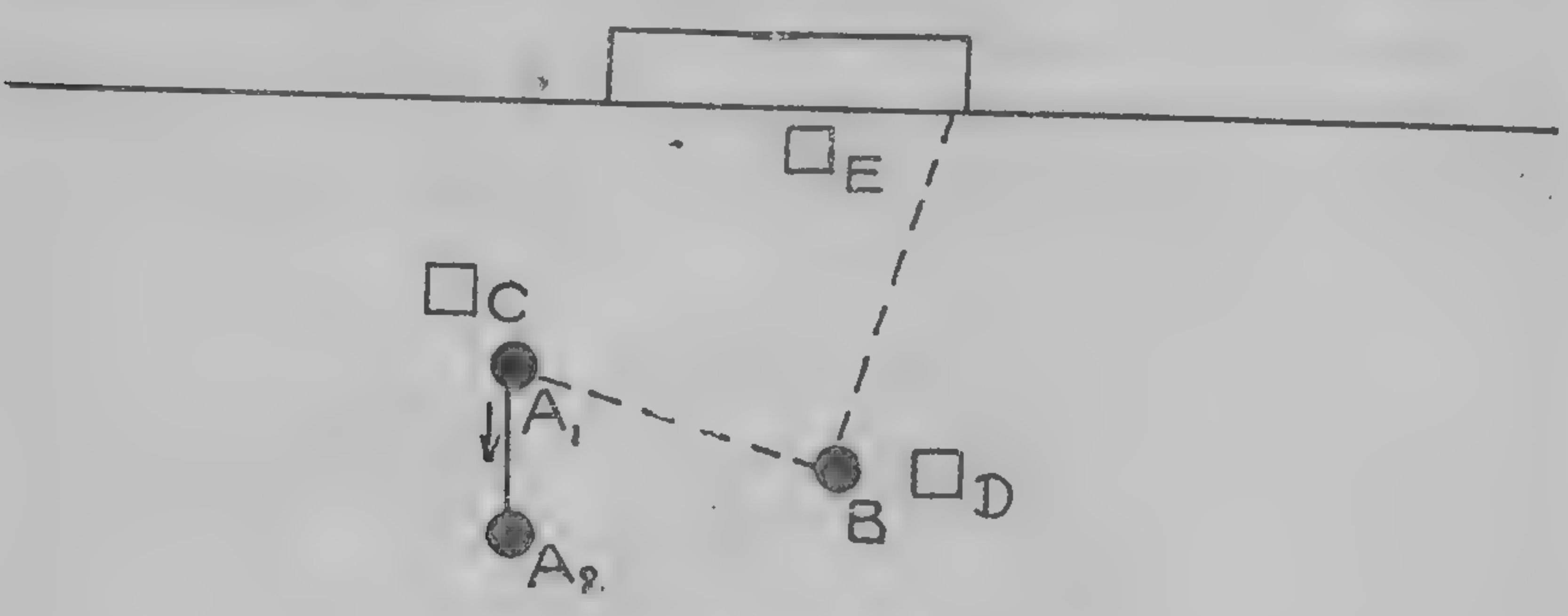

### 6-й случай.

В тот момент, когда *A* передает мяч *B*, защитник *C* немедленно меняет положение и бросается вперед или к *E* или к *B*, в большинстве же случаев по среднему направлению наперерез *B*. Если *C* это сделает, то *A* не окажет влияния на ход игры, и голл может быть зачтен.



**7-й случай.**

Еще определеннее будет невмешательство $A_1$ в игру, если он после передачи мяча $B$ отбежит назад. Если он успеет отбежать в $A_2$ раньше, чем $B$ примет мяч, он вообще не может быть вне игры, т. к. в момент прикосновения к мячу партнера $A_1$ будет находиться позади линии мяча. Но даже если этого не случится, и $A_1$ просто отбежит назад, голл должен быть зачтен, потому что $A_1$ в данном положении не мешал защите.

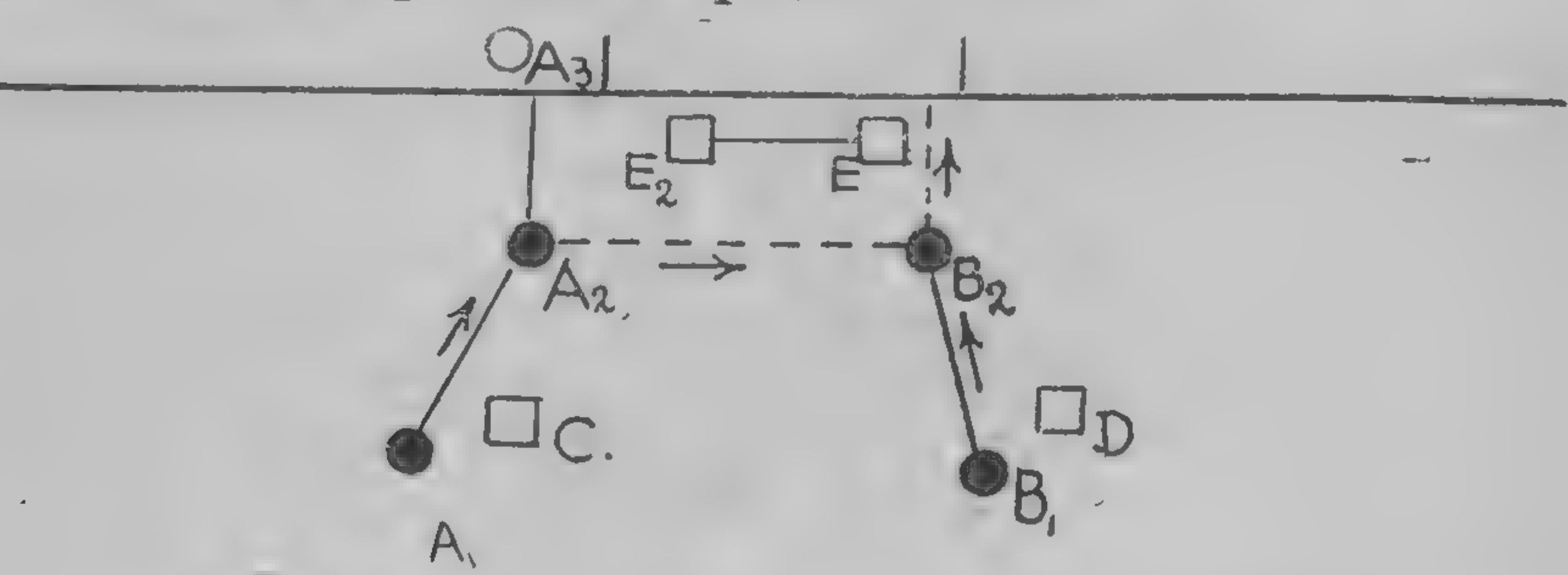



**8-й случай.**

$A_1$ прорывается с мячом в $A_2$, $B_1$ продвигается одновременно в $B_2$. Так как вратарь $E$ загораживает $A_2$ ворота, последний передает мяч $B_2$. В момент принятия мяча $B_2$, $A_2$ был бы вне игры, т. к. он имел бы перед собой одного вратаря, внимание которого было бы им отвлечено. Чтобы не оказаться вне игры, $A_2$ немедленно после передачи мяча забегает за лицевую линию в $A_3$.

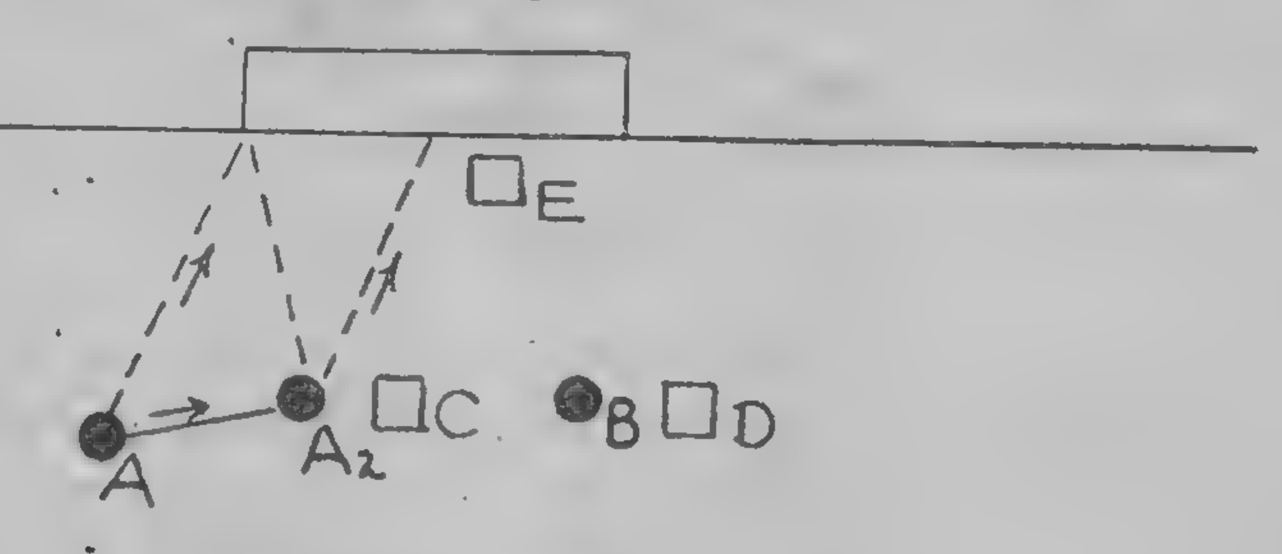
---

Все разобранные выше положения разрешаются вышеуказанным способом, независимо от того, имели эти случаи место возле ворот или в средине поля.



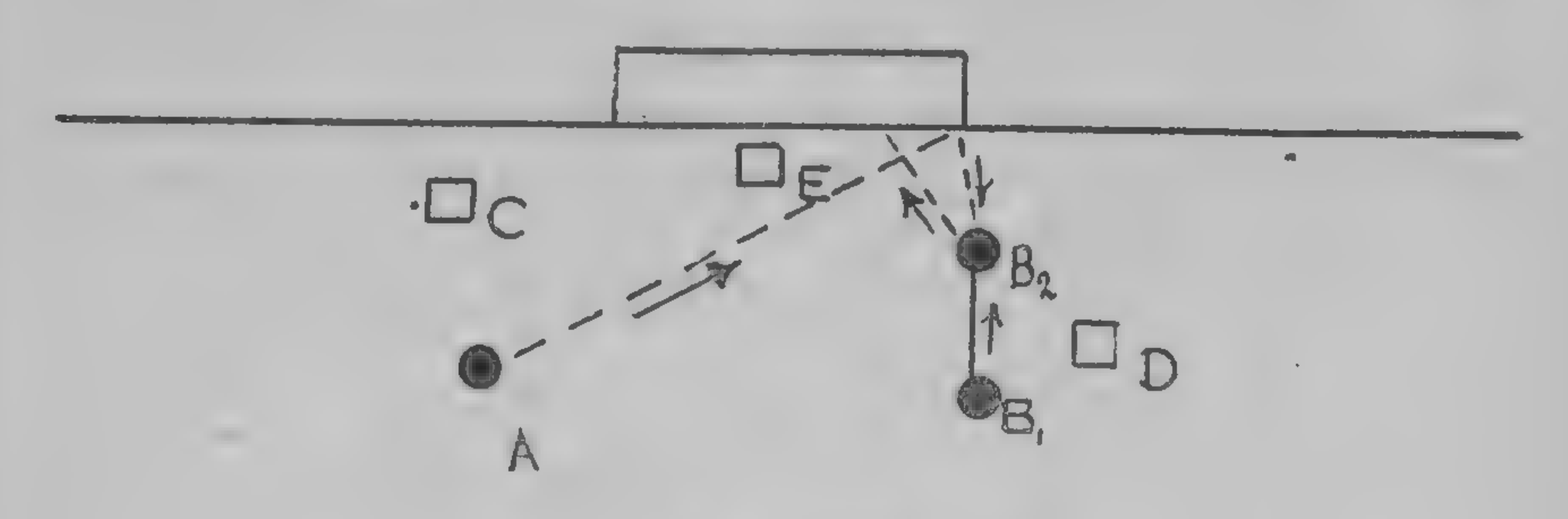
### 9-й случай.

*А* прорвался и бьет по голлу. Мяч отскакивает от столба, *А* перебегает в $A_2$ и забивает мяч в ворота. Голл засчитывается, потому что *А* не мог оказаться вне игры, раз никто другой из его команды не коснулся мяча.



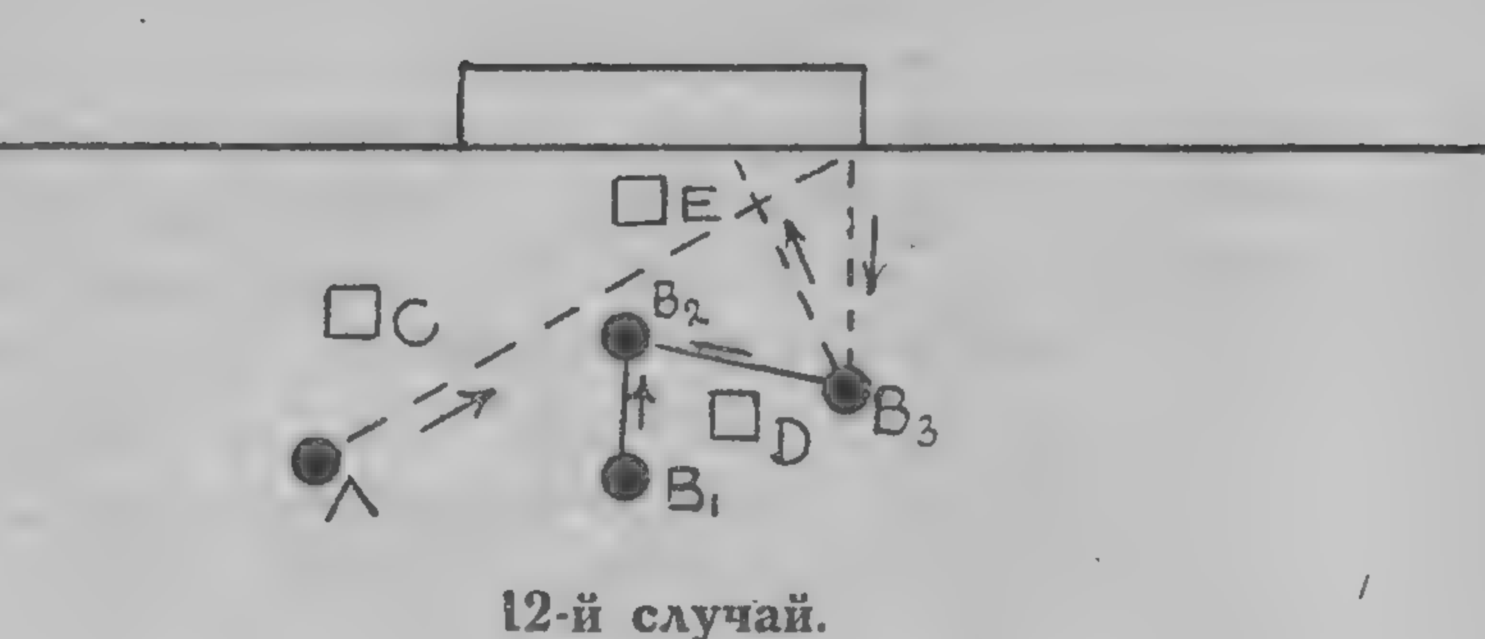

### 10-й случай.

*А* бьет по голлу, *В* в момент удара находится в $B_1$ (в игре, потому что позади мяча). Мяч отскакивает от ворот, его принимает *В* в $B_2$ и забивает голл. *В* — в игре, потому что он был в игре в момент, когда *А* сыграл мяч, а после *А* никто из партнеров *В* не коснулся мяча. Кроме того, *В* был все время за линией мяча.



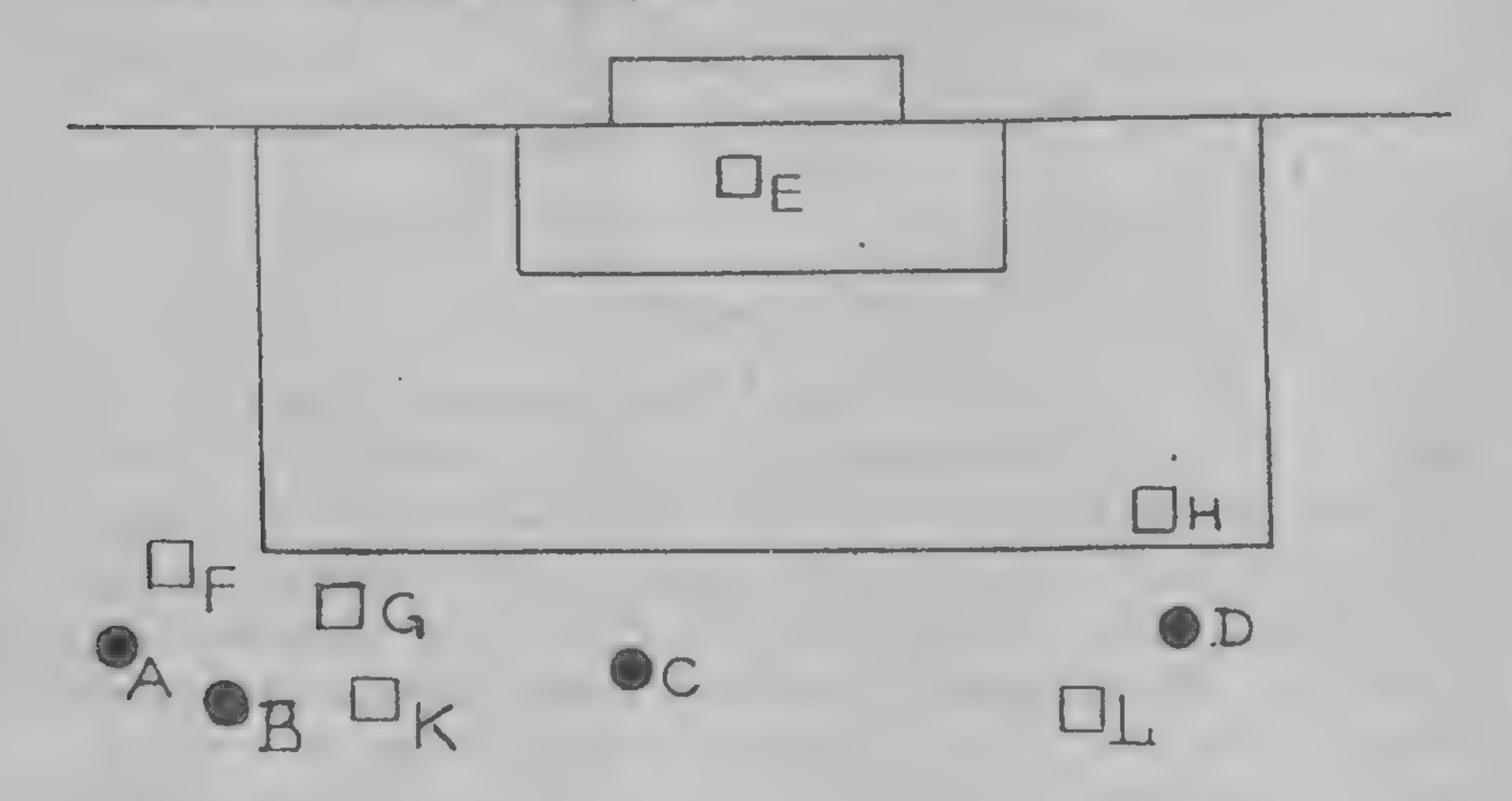

### 11-й случай.

Ход событий тот же самый, что и в предыдущем положении, только мяч отскакивает от столба не перед *В*, а за ним. *В* бежит из $B_2$ в $B_3$ и забивает голл. И в этом случае *В*—в игре. Хотя он и был в $B_2$ впереди мяча, но в тот момент, когда *А* бил по голлу, он находился в $B_1$ позади линии мяча, а потому он не может оказаться вне игры лишь в том случае, если мяч будет игран еще кем-либо из его партнеров. По отношению положения *А* следует сравнить случай 1-й.



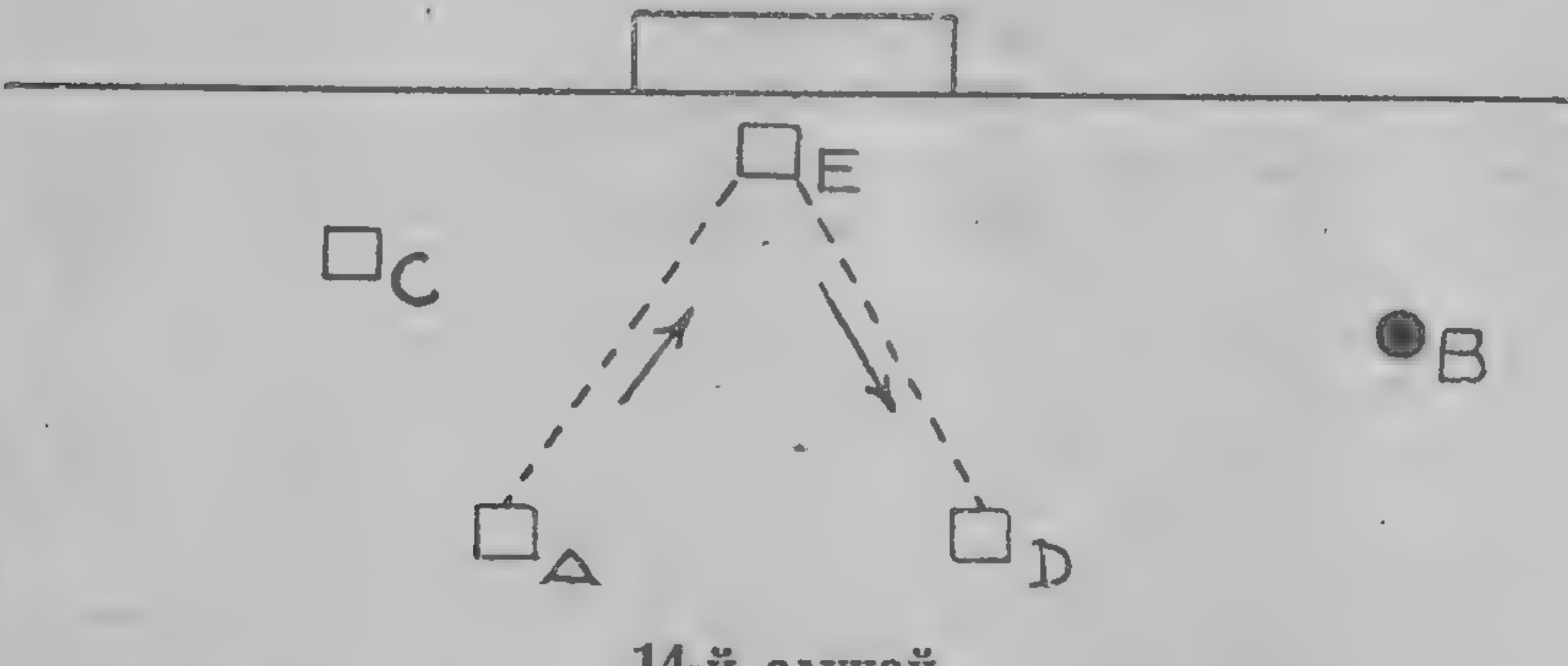

**12-й случай.**

дет мяч, *B*, *C*, *D* и *F*, его товарищи по нападению бегут вместе с ним вперед. Первые четверо — в игре, *F* увлекся и оказался вне игры, т. к. находится впереди мяча и не имеет перед собой трех противников. Однако, было бы большой ошибкой со стороны судьи останавливать в таком положении игру из-за того, что *F* находится вне игры. *F* никакого влияния на ход игры не оказывает, и мяч пришлось передать через все поле, чтобы дать свободный с того места, где стоит *F*. Положение может измениться при передаче мяча *A*. Если мяч будет передан *B* или *C*, то нахождение *F* вне игры попрежнему не имеет значения. Если *D* получит мяч, то положение делается спорным, если же при этом *F* побежит к штрафной площади, судья должен немедленно дать свисток, хотя бы *F* не нападал непосредственно на кого-либо из противников: самый факт его продвижения отвлекает внимание защиты.



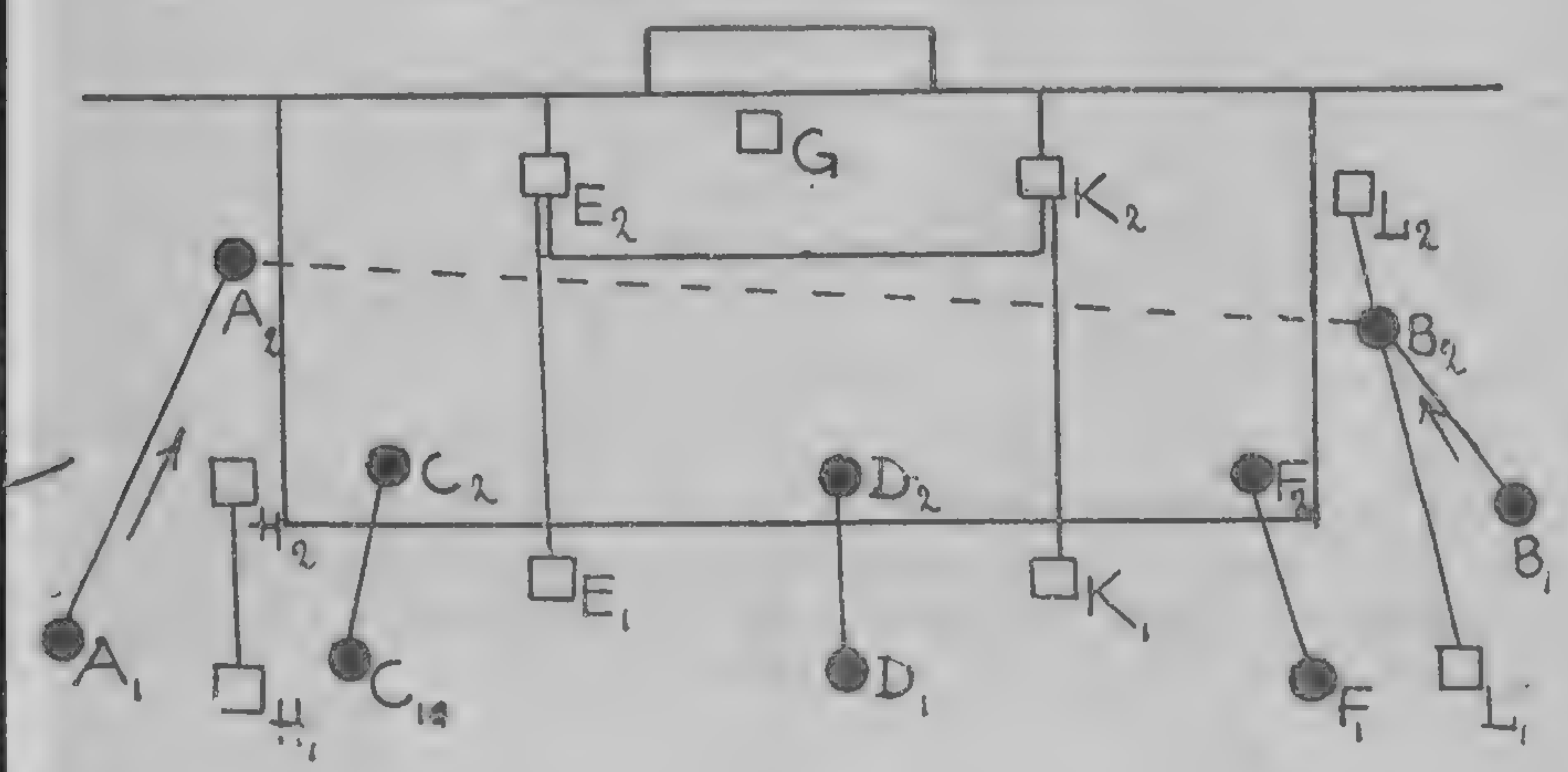
### 13-й случай.

*A* бьет по голлу, вратарь *E* ловит мяч и передает его защитнику *D*. Во время удара *A* был вне игры, но судья не давал свистка, потому что *B* не оказывал никакого влияния на ход игры. После того, как вратарь *E* коснулся мяча, *B* уже не может быть вне игры и имеет право нападать на *D*.




### 14-й случай.

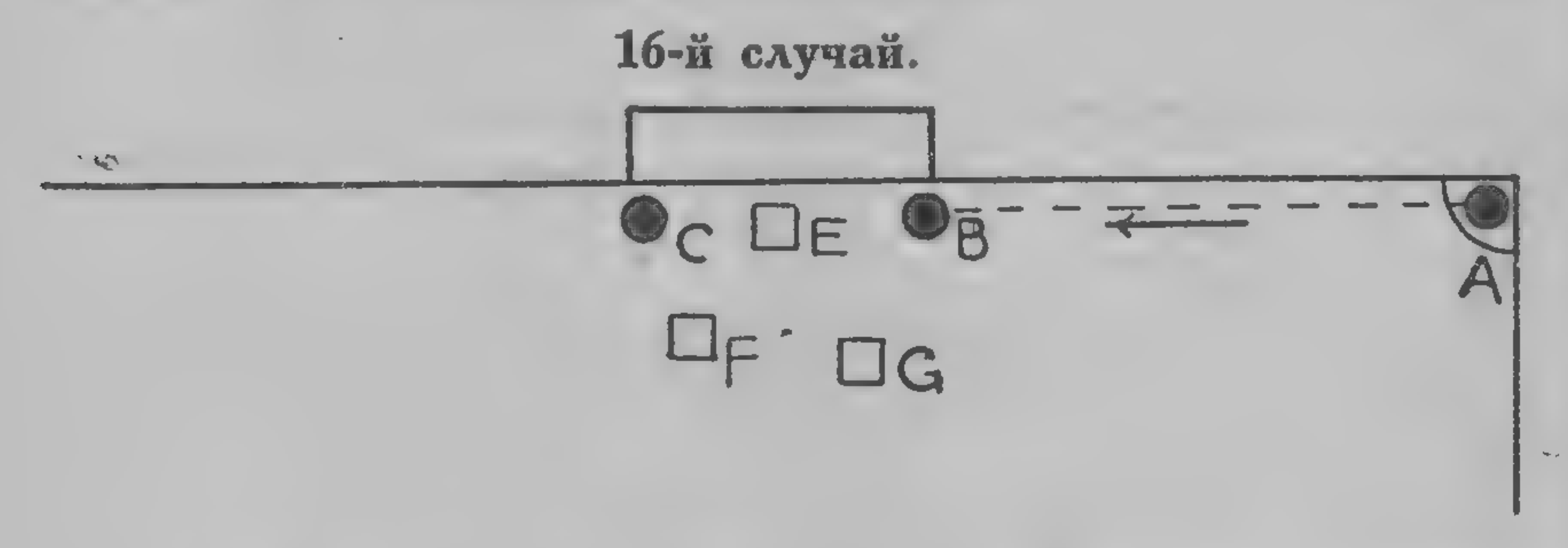
Самый трудный случай правила „вне игры“: игрок, находящийся вне игры, не может сам себя ввести в игру. *A* провел мяч до $A_1$. В это время $B_1$ находится вне игры, но судья не дает свистка, т. к. *B* не влияет на ход игры. Внимание всей защиты сосредоточено на *A*, который прорывается с мячом до $A_2$. Тем самым *B* оказывается в игре, т. к. он позади мяча. Если теперь $A_2$ передает мяч в направлении $B_2$, *B* может перебежать из $B_1$ в $B_2$ и принять мяч. В момент передачи мяча *A* он был в игре, т. к. находился в $B_1$ позади мяча.



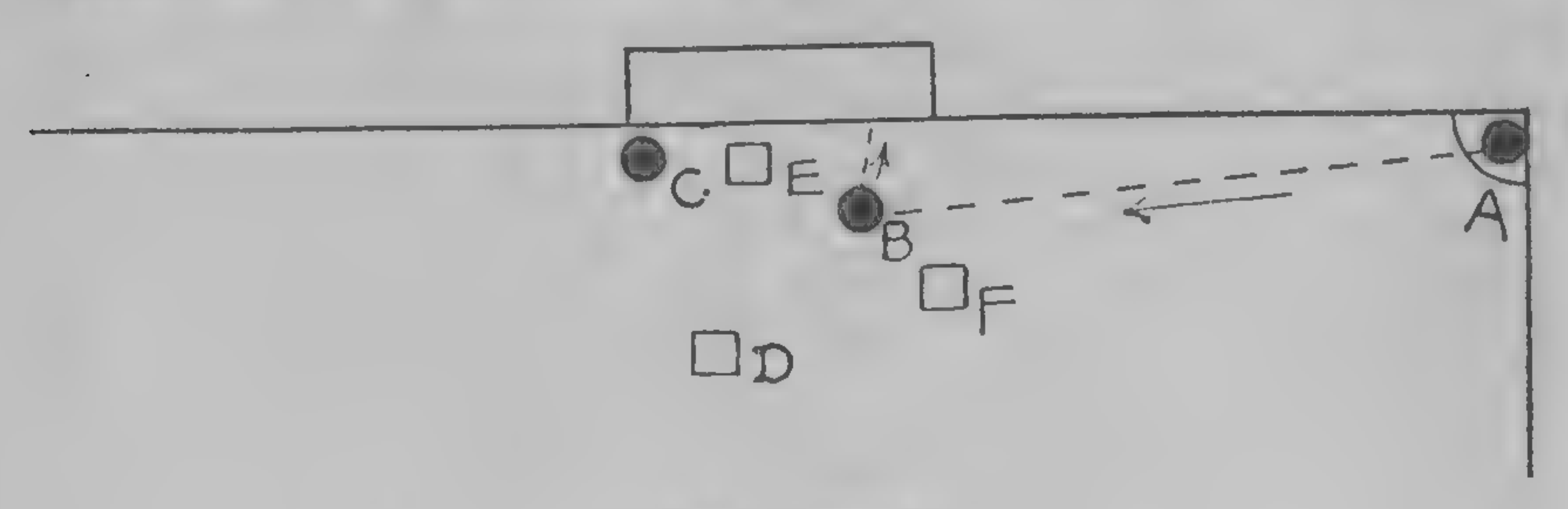
### 15-й случай.

При ударе с угла правило офсайда не действует. Следовательно, если *A* передает мяч непосредственно *B*, который забивает его в ворота, то голл засчитывается, хотя *B* стоял на линии ворот, т. к. был впереди мяча и не имел между собой и воротами противников.

### 16-й случай.

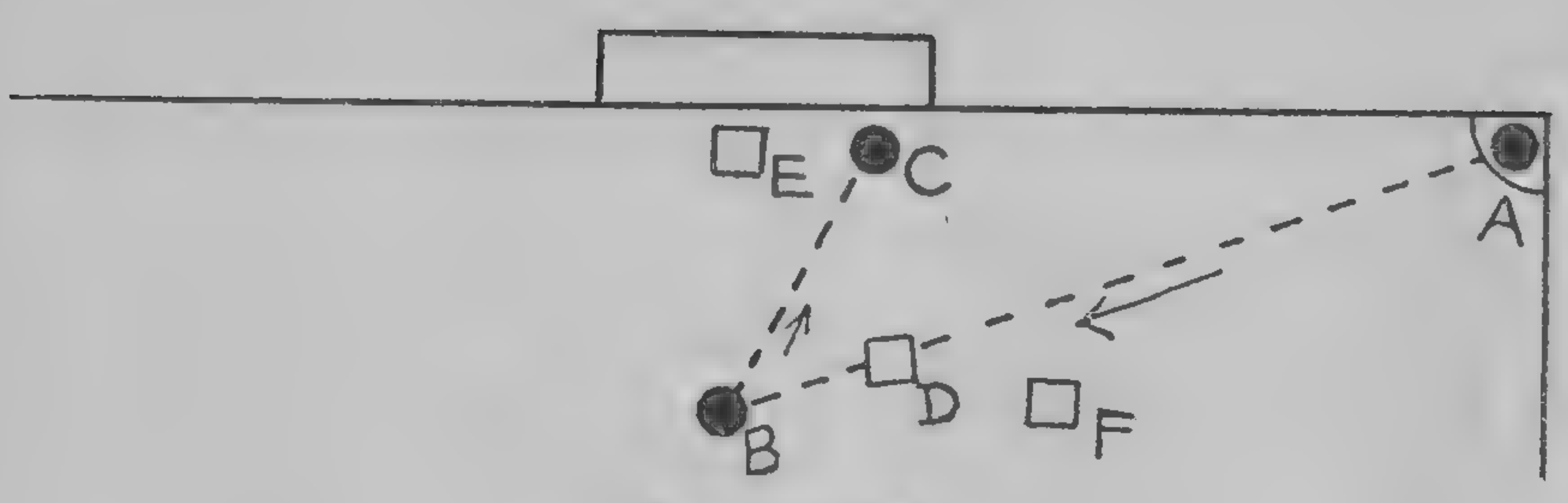



В этом случае голл также следует засчитать. Положение такое же, как и в предыдущем случае, только расстановка игроков несколько более свободная. *C*, который, строго говоря, находится вне игры с того момента, когда *B* принимает мяч, не оказывает никакого влияния на ход игры.



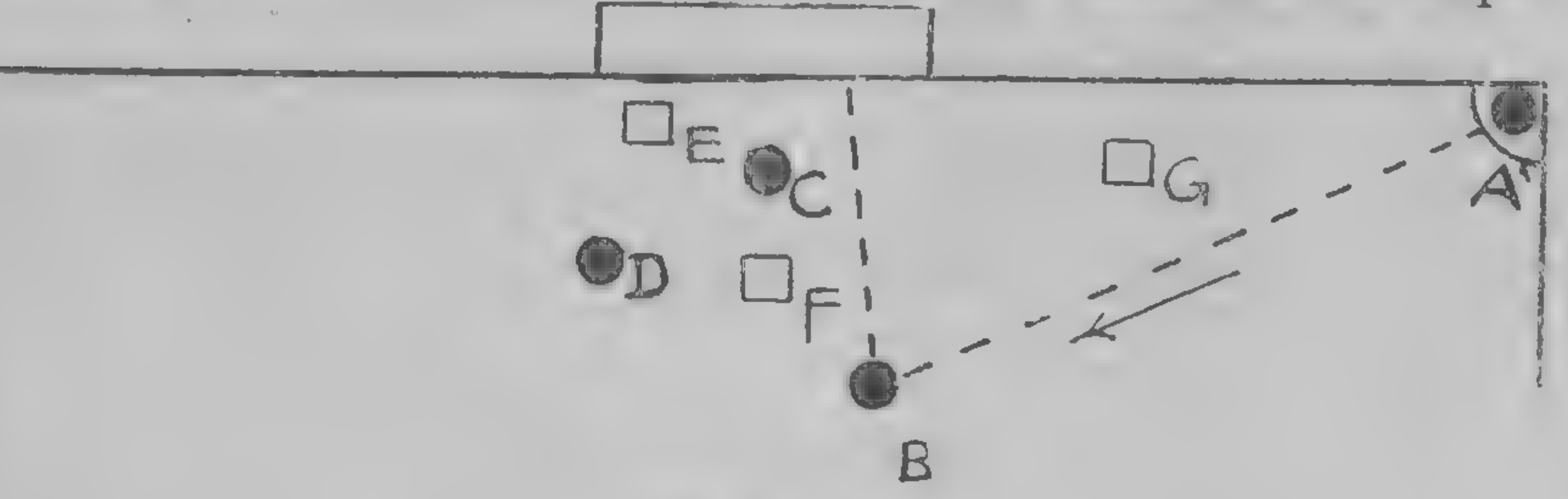

### 17-й случай.

*A* бьет удар с угла, *B* принимает мяч головой и передает его *C*, который забивает голл. Голл не считается, т. к. *C* — вне игры. При ударе с угла правило офсайда теряет силу только в отношении игрока, подающего мяч с угла, и игрока, непосредственно его принимающего. Лишь только последний примет мяч, все игроки, находящиеся впереди мяча и не имеющие между собой и лицевой линией противника трех игроков, считается вне игры. В таком положении в данном случае оказывается *C*.



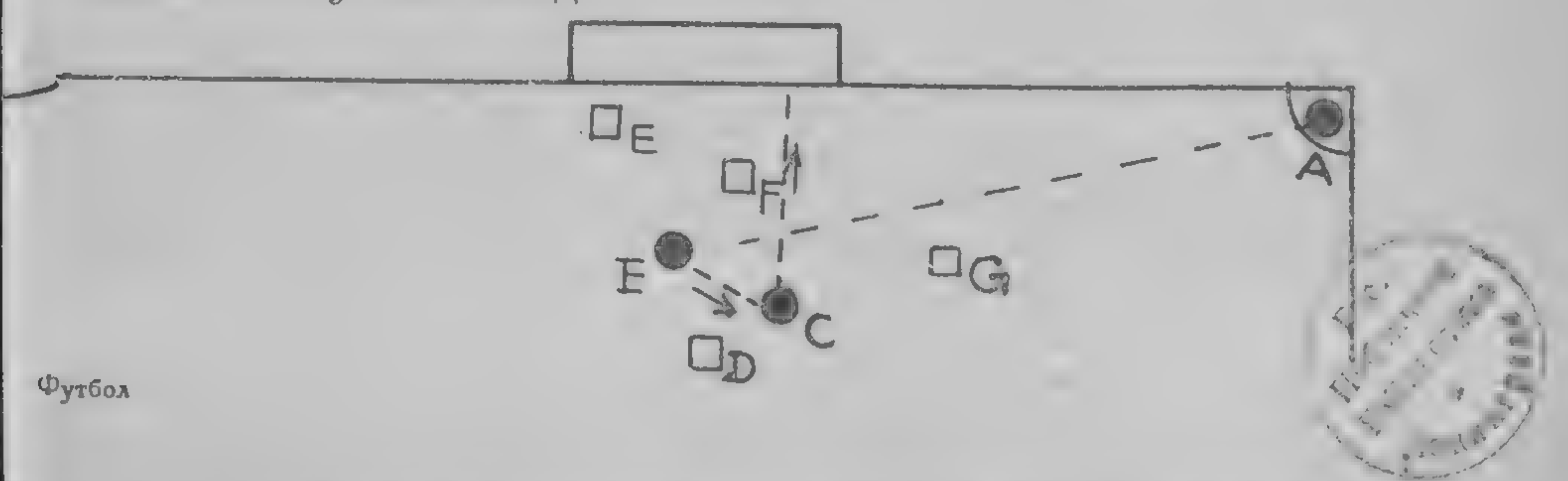

**18-й случай.**

И в этом случае голл не должен быть зачтен. *B*, принимающий мяч непосредственно от *A*, не находится вне игры. С того момента, когда он принимает мяч, правило офсайда вступает в силу по отношению ко всем его партнерам. *C* находится впереди мяча, имеет перед собой только вратаря, а следовательно, находится вне игры и не может ни играть мяч, ни принимать вообще участие в игре. Мяча он не коснулся, но несомненно помешает вратарю своевременно учесть положение, броситься вперед и перехватить мяч. Опытный игрок в положении *C* успеет во время полета мяча предвидеть это и отбежать назад, чтобы не оказаться не игры.




**19-й случай.**

*E* получает мяч непосредственно от *A* и, не имя возможности пробить по голлу, передает его *C*. *C*—в игре, потому что находится позади мяча. С момента приема мяча *C*, *E* находится вне игры и должен немедленно после передачи мяча оттянуться назад.



**20-й случай.**

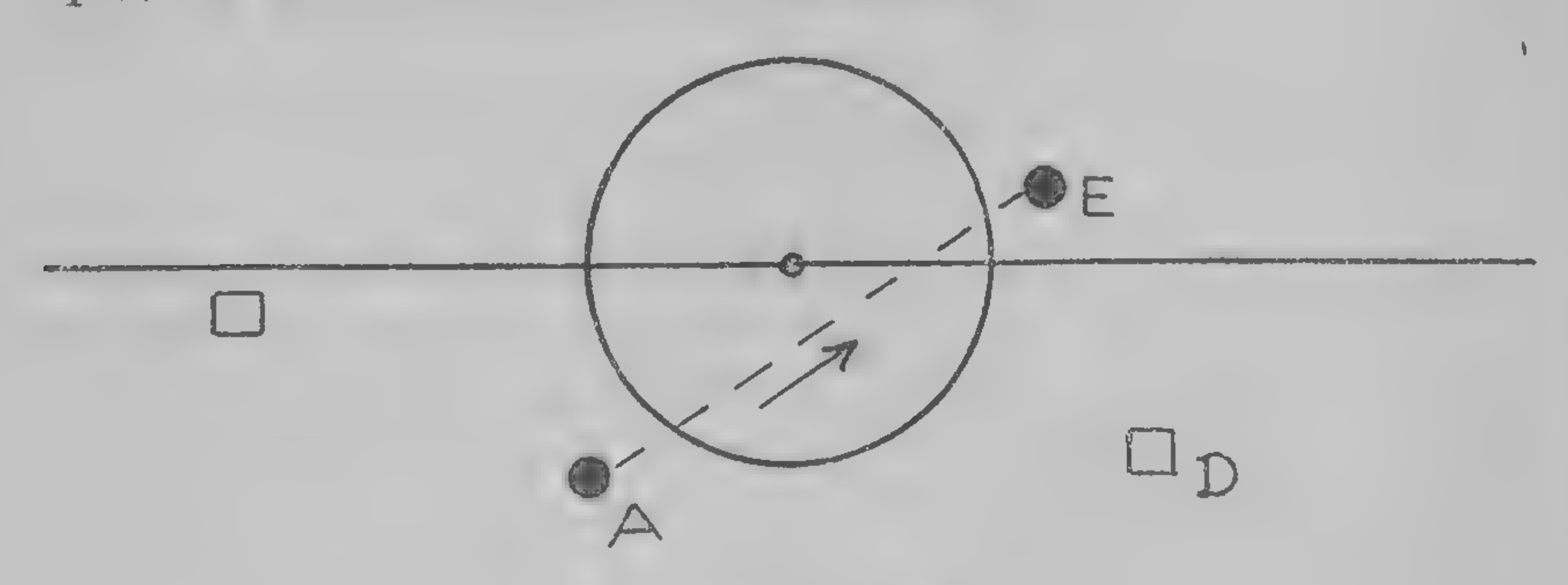
(В собственной половине поля).

Команда, к которой принадлежат *D* и *C*, энергично нападает, оба защитника ушли далеко вперед, один из них перешел даже на половину противника. *A* получает от своей защиты мяч и передает его *B*, который стоит у средней линии. *B*—в игре, хотя он имеет перед собой только двух противников, потому что он находится на своей половине поля.




**21-й случай.**

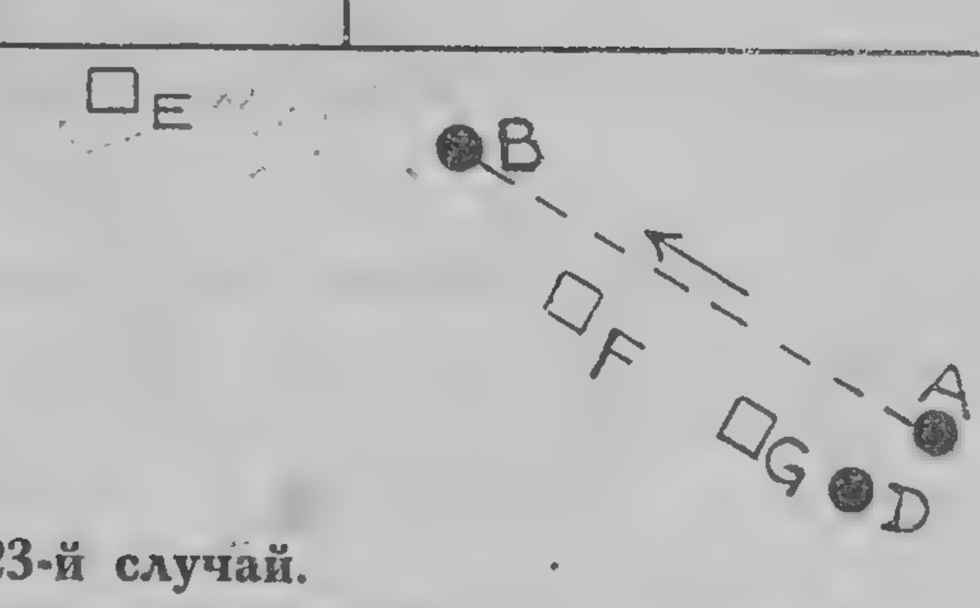
То же самое, но, во-первых, второй защитник перешел за линию, во-вторых, *E* перешел на чужую половину поля. *E*—вне игры, так как он больше не находится на своей половине поля. То обстоятельство, что оба защитника перешли среднюю линию, нисколько не меняет дела.




**22-й случай.**

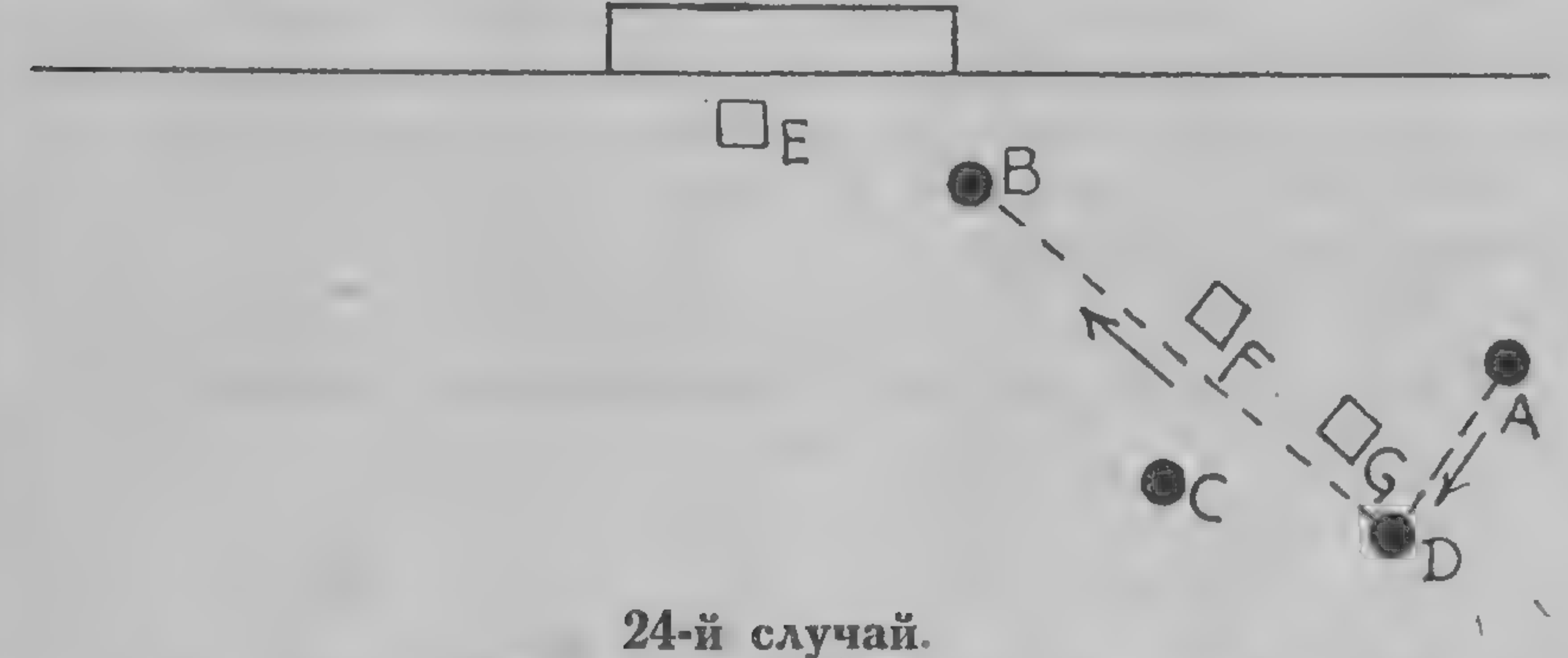
(Вбрасывание).

*A* вбрасывает мяч и передает его *B*. Хотя *B* имеет перед собой одного вратаря, он не находится вне игры, т. к. при вбрасывании правило офсайда теряет силу.



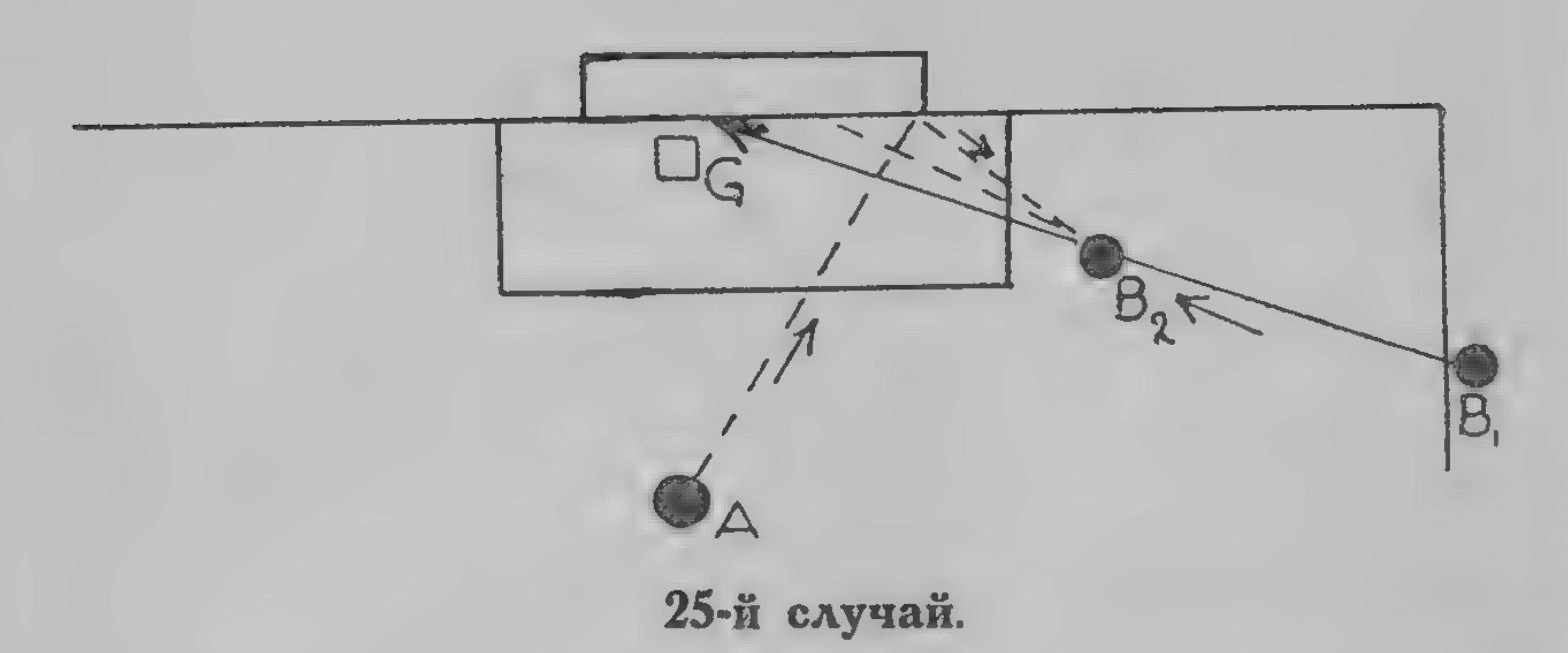

**23-й случай.**

То же, что и в первом положении, но только $A$ передает мяч не непосредственно $B$, а назад к $D$, который передает его $B$. $B$ — вне игры, т. к. правило офсайда при вбрасывании теряет силу только по отношению к игроку, выносящему мяч, и игроку, непосредственно принимающему мяч. Лишь только поледний, в данном случае $D$, примет мяч, правило офсайда вступает в силу.



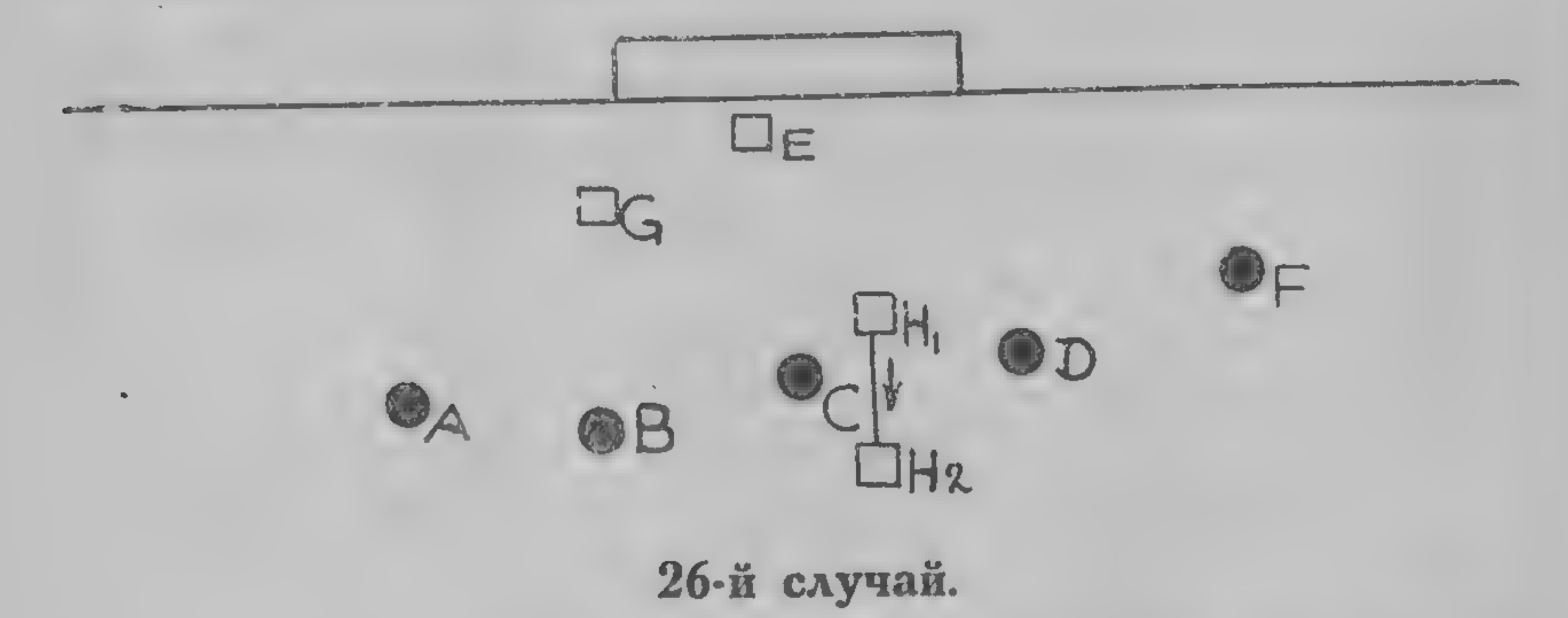

**24-й случай.**

$A$ бьет штрафной удар без защиты. Он сам, конечно, не может быть вне игры. Если вратарь отобьет мяч, любой игрок нападающей команды может его принять и забить в ворота, не рискуя оказаться вне игры, потому что мяч получен от противника. Иное положение создается, если мяч отскочит от столба в поле: игрок, который бил штрафной удар, не может вновь играть мяч, иначе противная команда получит право на штрафной удар. Игрок $B$ вбегает в штрафную площадь после того, как удар произведен, принимает отскочивший от столба мяч в $B_2$ и забивает голл. $B$—в игре, потому что, согласно правила, во время штрафного удара без защиты игроки имеют право стоять в любом месте поля, не входя в штрафную площадь.




**25-й случай.**

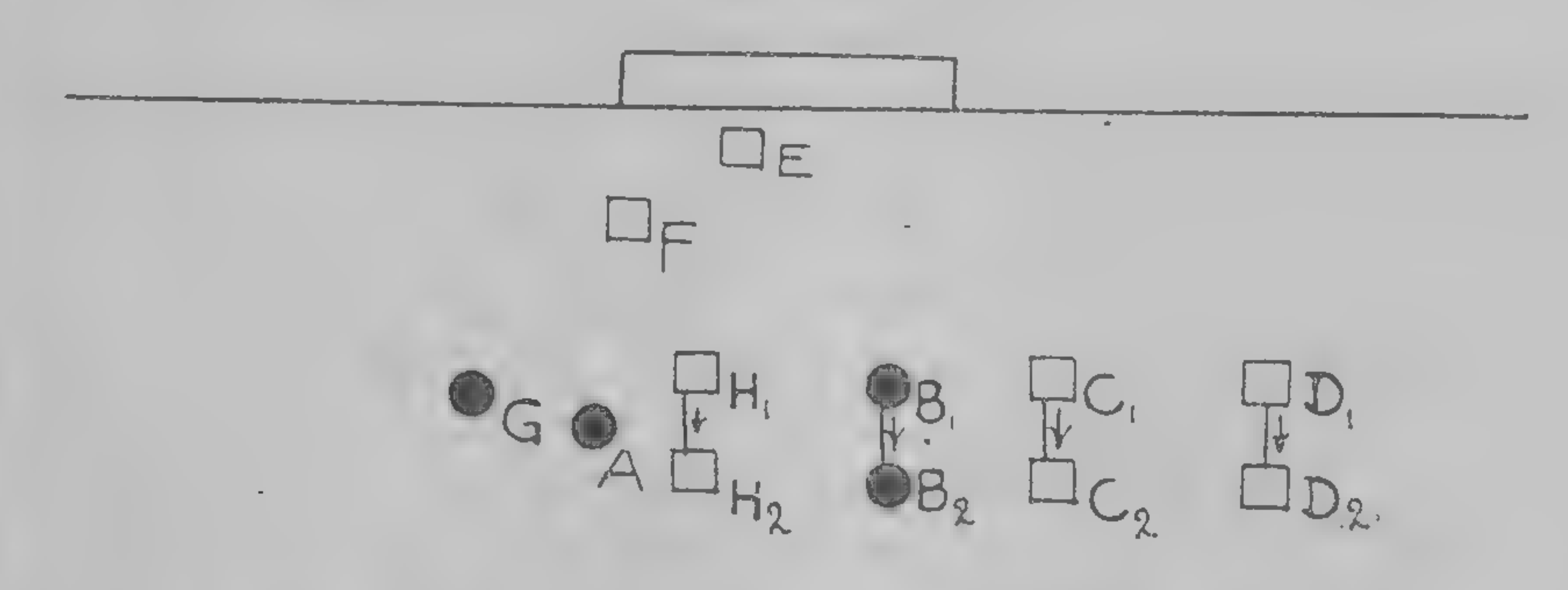
*A* ведет мяч, линия нападающих продвигается вперед вместе с ним частью на уровне мяча, частью несколько впереди, на что игроки имеют право, поскольку оба защитника и *H* находятся ближе к своим воротам. Тогда *H* быстро переходит из $H_1$ в $H_2$ и *C* оказывается вне игры, и нападение остановлено. Некоторые защитники с таким искусством применяют эту систему игры, что постоянно ставят своих противников в положение вне игры. Однако, эту тактику можно с успехом применять только очень опытному и внимательному судье.




**26-й случай.**

При истолковании правила об 11-метровом ударе мы указывали на то, что судья должен задерживать свисток при штрафном ударе, т. к. в противном случае провинившаяся команда может извлечь выгоду из штрафного удара. Предположим, что грубо толкнул *A*, судья дал свисток и штрафной удар в пользу другой команды. *A* кладет на землю для штрафного удара мяч, *B* и *D* ждут мяч в положении $B_1$ и $D_1$. Противники *H* и *C* находятся в $H_1$ и $C_1$; поэтому

все нападающие—в игре. Судья задерживает свисток, и *H* и *C* начинают продвигаться вперед; вместе с ними должны оттягиваться назад *B* и *D*, чтобы не оказаться вне игры. Иногда в этом бывает выноват судья, иногда игрок, бьющий штрафной удар, а иногда и тактическое уменье противника. Судья должен в этих случаях находиться на уровне мяча, внимательно следить за тем, не находится ли кто-либо вне игры во время штрафного удара.




Мы закончили рассмотрение 26 случаев „вне игры“—достаточно уделили этому внимания, учитывая важность этого вопроса. Невозможно предвидеть и разобрать все случаи, но приведенные 26 положений исчерпывают наиболее важное.

## ОБЩАЯ ТРЕНИРОВКА И ТЕХНИКА ИГРОКОВ.

Всякое усилие и всякая работа известной продолжительности требует предварительной подготовки. Весьма ошибочно было бы думать, что организм способен всегда и без подготовки произвести требуемое от него усилие, и что воля или моральная энергия могут повелевать телу действовать в то время, когда органы, приспособленные для работы, не в силах и отказываются функционировать.

Игра в Футбол тем и опасна, что большинство ее участников занимаются без всякой к ней подготовке. Отсутствие тренировки составляет слабое место занимающихся Футболом; в лучшем случае игроки рассуждают так, что совершенно достаточно два—три раза в неделю „поколотить" мяч, чтобы научиться хорошо играть. Существовавшее до сего времени положение создало мнение, что ценность и польза Футбола коренится исключительно в самой „игре" и что Футбол не нуждается ни в каких подсобных средствах. Практика же последних лет со всей наглядностью показала, что тренирующиеся команды дают лучшие результаты, чем практически играющие.

Тренировка игроков должна быть двоякого порядка; один вид ее должен подготовлять организм к усиленным движениям и, вообще, это—тренировка физиологического порядка; другой вид тренировки, это—подготовка специально к спортивным упражнениям, т. е. тренировка технических навыков.

Футбольная техника дается не сразу; она приобретается постепенно, и полное овладение ею требует нескольких лет настойчивой работы. Вместе с тем трудность футбольной техники требует правильной, обдуманной и постоянной тренировки.

Начинающие тратят свою нергию, в большинстве случаев, бесполезно: они устают и часто нервничают при неудачах

не потому, что у них не хватает силы, а потому, что они не знают, как ею правильно воспользоваться.

В каждом ремесле нужна подготовка, и эта подготовка основана на наилучшем использовании силы с точки зрения полезного действия работы.

Для того, чтобы приступить к тренировке, каждый игрок должен вести ее по определенному плану, сообразуясь с состоянием своего организма. Следует в тренировке избегать торопливости и беспорядка. Излишнее напряжение ведет к усталости организма.

При изучении способов применения своей силы надлежит точно определить соответствующие упражнения, с самого начала хорошо их выполнять, систематически их усложняя.

Сущность тренировки не в том, чтобы много работать, а в том, чтобы хорошо работать.

Игроку во время игры предстоит сделать не мало тех или иных движений либо ударов по мячу; он должен тренировкой достигнуть того, чтобы такой удар или движение не представляли для него никакого затруднения. Одной только игрой этого достигнуть нельзя; необходимо систематически тренироваться, чтобы игроку научиться владеть приемом и комбинировать свою игру с партнером. Игрок, который думает, как взять мяч, и напрягает свое внимание при ударе по мячу, не может участвовать в тактике общей игры. Как уже указывалось выше, сущность тренировки заключается в том, чтобы научить игрока быстро и целесообразно проводить нужный в том или ином конкретном случае прием.

При изучении техники надо начинать из простых, несложных приемов и переходить к более сложным только тогда, когда простые приемы хорошо изучены.

Каждый прием нужно сразу изучать с обеих ног; впоследствии, когда место игрока в команде определится, он должен во время тренировки следить за тем, чтобы ноги не отставали в технике одна от другой.

Какого бы технического совершенства ни достиг игрок, он должен уделить известную часть времени детальной технической тренировке. Тренироваться надо всегда в соответствующем футбольном костюме.

Вся специальная техническая подготовка игрока должна заключаться в умении бить по мячу равномерно обеими ногами, останавливать мяч, в умении ударять головой по мячу и владеть своим телом. Для отдельных игроков необходимо изучать ведение мяча. Вратарь должен уметь хорошо ловить мяч руками.

В области дополнительных упражнений для занимающихся Футболом достаточно двух занятий в неделю; во время же серьезных игр, требующих большого напряжения, число их целесообразно уменьшить до одного. Тренировка должна занимать вначале не более получаса, с тем, чтобы довести тренировку до двух часов. Упражнение самой тренировки должны составлять: упражнение для дыхания в беге, прыжках, метании диска.

## Техника удара и остановка мяча.

Как и в каждой игре, в Футболе имеются специальные удары для каждого случая и положения: удары для высокого полета мяча, для тихой, но точной передачи его партнеру по земле, для удара по воротам и, наконец, остановка мяча. Поэтому искусство ударять по мячу составляет основной прием футбольной техники. В каждом отдельном случае игрок должен применить различный удар, и от того, как быстро ориентируется и умело сделает нужный (необходимый) в данном случае удар, зависят, зачастую, успех и результат игры.

Каждый удар в футбольной игре должен быть направлен к достижению определенной цели, а потому он и должен быть соответствующей силы и точности.

Начинающий тренироваться в искусстве правильного удара должен выработать в себе привычку действовать одинаково хорошо как правой, так и левой ногой. Ни в коем случае нельзя допускать необдуманных и бесцельных ударов. Все, без исключения, игроки: вратарь, защитник, полузащитник или нападающий, должны уметь правильно ударять мяч из любого положения игры, с соблюдением соответствующих правил.

Теперь перейдем к разбору отдельных способов ударов.

## Удар носком.

Самый простой и легкий удар для начинающего, это — удар носком. Особой сноровки для произведения его не требуется. Все начинающие играть почти всегда начинают с этого удара. Прежде всего необходимо правильно подойти к мячу для производства удара. Ударяющий должен рассчитать свое движение таким образом, чтобы к моменту удара нога, на которую ударяющий опирается, находилась в половине шага от мяча, а нога, предназначенная к проведению удара, должна быть направлена к мячу таким образом, чтобы направление удара (носка ноги) проходило через центр мяча: в противном случае полет его будет неправилен. В силу того, что при ударе носком в соприкосновение с мячом приходит небольшая часть ступни, этот удар считается наименее точным. Удар носком применяется в редких случаях, т. е. при выбивании свободного удара (корнера). При ударе носком необходимо научиться точно регулировать высоту полета. Для этого нужно, в тех случаях, когда требуется высокий удар, бить носком в мяч возможно ниже; и наоборот, когда мяч нужно направить более низким полетом—бить в мяч выше. Наибольшее расстояние мяч пролетит тогда, если его ударить под углом, приблизительно, 40 градусов. Вообще удар носком регулируется изменением положения носка ноги ударяющего мяч. Необходимо каждому игроку помнить, что сила удара зависит не от разбега, а от размаха (резкости движения) ноги; поэтому игрок должен научиться резко выбрасывать ногу для удара.

## Удар внутренней и наружной частью ступни.

В том случае, когда нужно направить мяч с точностью, но без особой силы, удар производят внутренней или внешней стороной ноги, не всегда он может оказаться действительным резким ударом перед воротами. Обычно ударом внутренней стороны ноги, пользуются при передаче мяча партнеру на близком расстоянии, а также при ударе мяча в ворота противника, когда забота о точности доминирует над силой. В этом случае достаточно только подставить ногу и сделать резкое движение навстречу мячу.

### Удар под'емом ноги.

Удар под'емом является самым трудным и основным ударом в игре. Удар под'емом ноги применяется, главным образом, при ударах в ворота противника. Удар под'емом ноги требует большой сноровки и навыка. Когда мяч находится в воздухе, произвести такой удар сравнительно легче, чем когда мяч катится по земле; нужно большое умение для того, чтобы ударить мяч в определенном направлении, соразмеря высоту и точность полета.

При ударах под'емом ноги ступня должна быть совершенно вытянута. Чем больше вытянута нога, тем параллельнее земле летит мяч: для большей силы удара нужно производить резкий размах, сгибая ногу в колене. По мячу, катящемуся к игроку справа, нужно ударять внешней стороной правой ноги или внутренней стороной левой; по мячу же, катящемуся слева, нужно ударять внешней стороной левой ноги или внутренней стороной правой ноги.

### Остановка мяча.

Одно из главных качеств игрока составляет умение останавливать мяч быстро и точно. Конечно, совершенством следует считать, когда игрок без остановки умеет бить мяч в желаемом ему направлении. Но для начинающего игрока необходимо научиться хорошо останавливать мяч, так как после остановки мяча удар всегда можно произвести вернее. При остановке мяча следует, главным образом, обращать внимание на то, чтобы мяч действительно остановился, а не отскочил обратно, т. е. следует останавливать мяч так, чтобы он остался в ногах у останавливающего.

Есть три способа остановки мяча ногой:

### Остановка мяча внутренней частью ступни.

Для того, чтобы остановить мяч внутренней частью ноги, совершенно достаточно лишь подставить ногу так, чтобы мяч ударился о внутреннюю часть ступни. Необходимо при этом слегка отвести ногу назад: чем более наклонно ставится нога при встрече с мячом, тем ближе он останавливается.

### Остановка мяча подошвой.

Самый простой способ остановки мяча, это—остановка подошвой. В том случае, когда мяч быстро катится или подпрыгивает, достаточно поднять ногу с таким расчетом, чтобы мяч попал под подошву ноги, и слегка его прижать.

### Остановка мяча двумя ногами.

Самый трудный, но самый верный способ остановки мяча, когда мяч летит на игрока, это—прием его в ноги. Для этого следует согнуть ноги в коленях и слегка расставить их, чтобы мяч не ударился о твердую ногу.

### Удар мяча головой.

Игрок, лишенный возможности действовать руками, благодаря правилам, должен научиться действовать головой. Игра головой, в особенности за последний промежуток времени, широко распространена. Хороших футболистов, умеющих бить мяч головой, очень не много, все же в практике нередки случаи, когда ударом головы забивался гол.

Принимать мяч нужно, не просто подставляя голову, а ударяя мяч головой в желаемом направлении. Часто весь корпус, опускаясь или поднимаясь, участвует в ударе головой, но в этом, главным образом, помогают шейные мускулы отбросить мяч.

### Ведение мяча.

После того, как игрок усвоил технику пользования мячом, он должен научиться вслед затем пользоваться им разумно, усвоить игру и смысл тактики.

Искусство ведения мяча заключается в том, чтобы мяч все время оставался под управлением игрока и чтобы игрок, ведя мяч, был в состоянии следить за партнером и противником. А потому игрок, ведя мяч, должен толкать его короткими ударами ноги так, чтобы сохранить обладание им на бегу. Ведя мяч и направляя его ногой, игрок может выбрать часть поля, лежащую перед ним, свободную от противника. Но мяч долго так не пройдет; так как противник выступит, чтобы оспаривать его. В таком случае игрок должен придать мячу резкие перемены направления, короткие

и неожиданные, пользуясь под'емом ноги наружной или внутренней ее стороны, направлять полет мяча от одной ноги к другой,—одним словом, управлять им вполне. Длина ведения мяча зависит, ввиду ее трудности, от состояния грунта поля, где это происходит. В центре, где плотнее стоят игроки, долгое ведение будет почти всегда трудным. У боковых линий, где количество игроков ограничено, ведение будет удобнее и придаст более скорый бег игроку. Ведение мяча, это—действие очень увлекательное и в то же время очень неуверенное. Если нескольким игрокам удалось приобрести большую ловкость в этих упражнениях, то многочисленным игрокам это не удается. Игроки, достигшие в этом совершенства, владеют многочисленными способами ведения мяча. Они умеют менять свою систему. Их изобретательность и ловкость внушают им многие и многие комбинации. Но в конечном счете все-таки встретится противник, чтобы отнять у ведущего мяч.

Рекомендуется этим способом особенно не злоупотреблять, прибегая к нему только в том случае, когда необходимо обойти одного или двух противников, слишком затрудняющих выполнение идеи занять лучшую позицию, или в целях привлечения к себе противников для удара по воротам. При возникновении Футбола, игра в целом представляла лишь вид последовательно-индивидуальных атак со стороны продвигающихся форвардов к воротам противника. Следует также учесть и то обстоятельство, что долгое ведение мяча нервирует игрока и к тому же, в большинстве случаев, ведет к потере мяча. Поэтому сама жизнь заставила искать другого, более верного и надежного, способа атаки ворот противника. Тогда возникла идея пассов (передачи).

С тех пор, как два игрока решили согласовать свои действия для того, чтобы обойти противника, передавая друг другу мяч, создалась тактика футбольной игры. Несомненно, опыт военной тактики на этом сказался. Существуют два способа передачи (пасса). Пасс может быть сделан по земле или по воздуху. В первом случае он посылается соседнему игроку, который его примет и использует для намеченной цели. Пасс должен быть быстрым и рассчетливым. Толчок, которым пасс делается, должен быть рассчитан таким образом, чтобы мяч быстро достиг того, кому

он предназначается, но без особой силы. Пасс по земле делается также и при посылке мяча отдаленному партнеру так, чтобы ни один противник не мог его перехватить. В таких случаях лучше делать пасс своему партнеру по воздуху, чтобы безнаказанно миновать находящихся по пути противников. Пасс по воздуху гораздо труднее принять и использовать, чем пасс по земле. Он вынуждает почти всегда остановку мяча тем или другим способом, — операцию, во время которой противник имеет время подоспеть и действовать.




Фиг. 1. Пасс.—Игрок, который принимает пасс, перемещается по направлению стрелки, мяч его достигает по направлению стрелки

Мы сказали, что принять пасс по земле легко. Но, однако, не всегда. Действительно, мы в принципе установили, что такой-то пасс имеет преимущество, но не освобождает от останавливания мяча того, кому он предназначается.

Это значит, что в тот момент, когда он его принимает, он в свою очередь, должен начать свое движение и принять направление к воротам противника.

Короче, пасс должен направляться не в то место, где находится партнер, который движется вперед, а вперед от него. Выполненный таким образом пасс дает ему выигрыш территории и позволяет ему играть с мячом на полном ходу.

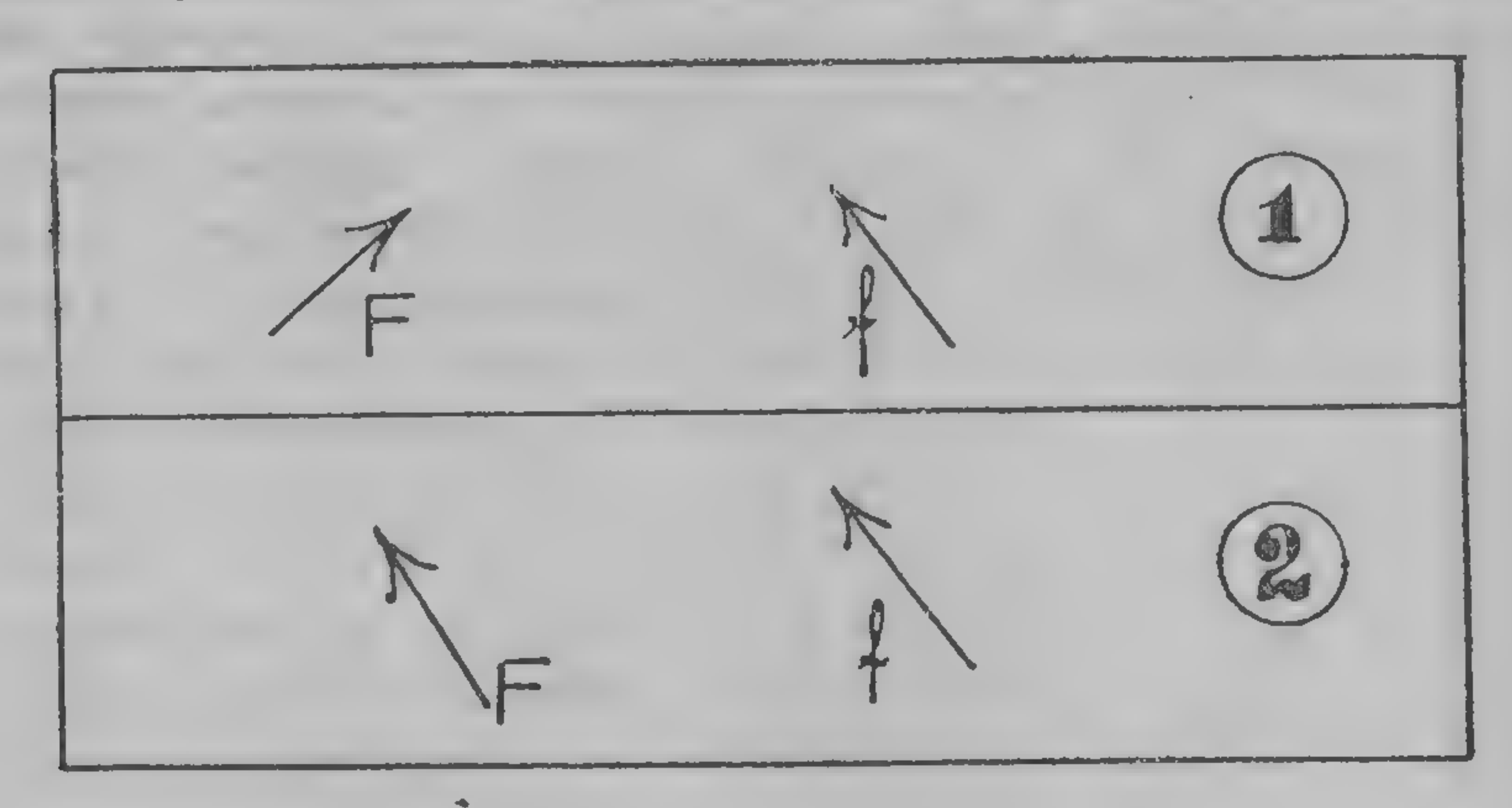
Итак, можно сказать, что пасс не только имеет целью достичь игрока, но игрок должен иметь в виду принять пасс. Многие футболисты понимают пасс не так. Если ожидаемый ими мяч не попадает им прямо в ноги, они смотрят на партнера (подателя пасса) с недовольством и считают, что он сыграл в пользу противника.

К тому же не надо преувеличивать эту теорию, и надо избегать, чтобы пасс „вперед" не попал к противнику.

В то время, когда игрок, кому предназначается пасс, переместится по направлению стрелки F (фиг. 1), мяч падет к нему по направлению стрелки f. Перемена направления, которую нужно дать мячу, требует, как это видно, здравого смысла и ловкости.

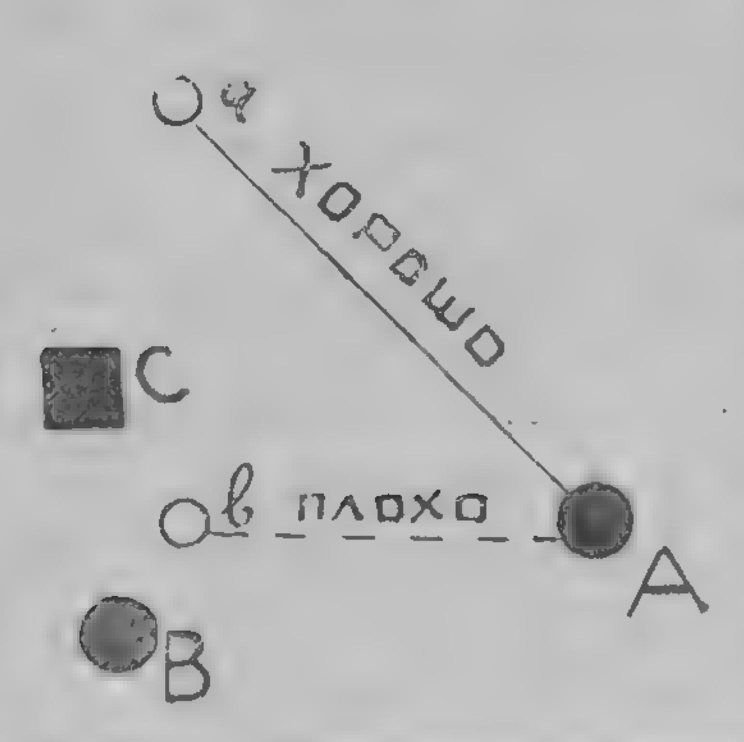
Игрок должен, рассчитав свой разбег, ускорить или умерить движение. Ему нужно или броситься впереди мяча,

или, наоборот, бывает предпочтительно дать пассу закончиться в данном ему направлении и ждать, следовательно, мяча, предшествуя ему замедленным движением (фиг. 2).




Фиг. 2. Пасс.—1. Игрок, который перемещается по полю, предупреждает мяч, который перемещается, и дает ему перемену направления. 2. Игрок, который движется по полю, получает мяч, который двигается к нему и направление которого он не изменяет.

Между прочим, иногда пассы могут быть направлены назад. Таким образом можно действовать исключительно в затруднительных случаях, когда один из ваших партнеров имеет во время игры более широкое намерение, чем вы сами, или когда ваше затруднительное положение не позволяет сохранить мяч в вашем лагере.




Фиг. 3. Пасс. — Пасс игрока *A* игроку *B* должен быть сделан сзади защищающего игрока *C* в „*a*“ а не переднем в „*в*“.

Если игрок *A* (фиг. 3) хочет, чтобы мячом воспользовался его партнер *B*, за которым наблюдает защищающий игрок *C*, пасс должен быть послан сзади этого защитника в „*a*“, а не впереди его в „*в*“. Действовать иначе — значит поставить игрока *B* лицом к лицу с противником и поставить его в необходимость прежде всего миновать этого противника.

Наоборот, сделанный позади противника пасс побуждает его, в большинстве случаев, заставляет его повернуться, в то время, как партнер начинает двигаться в ту же минуту с мячом.

Благодаря пассам, вышеуказанным способом атака ведется значительно быстрее и расстраивает противника, который вынужден бегать за неуловимым мячом.

## ТАКТИКА ИГРЫ.

Футбол отличается от большинства видов спорта, — как, например, бокс, легкая атлетика, борьба и т. д., — тем, что в то время, как эти последние индивидуальны, Футбол — игра командная, коллективная.

Футбольная единица — команда — представляет собой сложный организм, состоящий из одиннадцати человек, все части которого действуют в направлении достижения одной цели — победы над другой командой.

Цель эта — стремление команды к победе — подразделяется на две части: а) защита своих ворот и своей половины поля от атак противника и б) нападение на поле и, главным образом, на ворота противника.

В связи с этим, и роль каждой частицы организма — команды — сложна, т. е. роль каждого игрока ограничивается определенными рамками: 1) вратарь — вершитель судьбы соревнования, непосредственный защитник последней (конечной) цели всех нападений противника — ворот; 2) задний и передний защитники — помощники вратаря — разрушители всех наступательных комбинаций противника; 3) правый, средний и левый полузащитники — буффера, сдерживающие натиск противника на свое поле, с одной стороны, и помогающие своим передовым атаковать поле противника, — с другой; 4) передовые — их пять: правый крайний, полуправый, средний, полулевый и левый крайний — гроза противника, атакующая часть команды.

Проследив это распределение ролей игроков, мы приходим к заключению, что в команде, как в часовом механизме, где каждое колесико, каждая пружинка играет одинаковую и одинаково ответственную роль, значение каждого игрока одинаково велико, одинаково ответственно, и плохая подготовка одного из них может повести к потере достижений всех остальных десяти, т. к. противник неминуемо воспользуется слабым местом, сосредоточит свое нападение

в наиболее выгодном для его пункте и в результате, привлекая в это слабое место команды на помощь других товарищей, тем самым ослабляет те пункты, защита которых лежит на их обязанности и, воспользовавшись „пустым“ местом, постарается перейти к воротам команды.

Из сказанного может получиться впечатление, что это важное значение касается только вратаря, защиты и полузащиты команды. Но, если слаб кто-либо из нападающих, разве не облегчается работа защиты противника, разве не сохраняются силы и энергия последней лучше и дольше, чем у нападения, и разве не может противник, разбив ослабленные атаки и утомив нападающих неравной борьбой, перейти в энергичную атаку уже не против 2, а 6 человек, которые фактически участвуют еще в борьбе?

Конечно, это действительно только для равных команд, что еще больше подчеркивает значение футбольного коллектива, как единицы, т. к., если одна команда значительно сильнее другой, то может даже случиться, что, играя в 9 или 8 чел., она достигнет успеха, если сумма подготовленности этих 9 или 8 чел. выше, чем у одиннадцати игроков команды противника.

Подробнее о значении, роли и тактике каждого игрока мы поговорим ниже, теперь же скажем несколько слов о месте, где происходят соревнования — о футбольном поле.

Поле (площадка) представляет собою прямоугольник, стороны которого очерчены белой краской. Очерчение белой краской не является правилом, обязательным для всех, но т. к. требуется яркое обозначение линий, а белый цвет хорошо выделяется на зеленом фоне площадки, то это и является общепринятым. Не допускается прорытие канавок или врытие досок (реек) для обозначения линий, хотя бы углубления или повышения были самыми незначительными; причина — возможность несчастных случаев: вывихи, растяжения и т. п.

Длинные стороны прямоугольника 80 — 130 метров называются боковыми, короткие 50 — 100 метров — лицевыми. Наиболее общепринятый (интернациональный) размер поля — 120×85.

Прямоугольник, образовавший поле, делится средней линией, проведенной через середины боковых сторон, пополам.

В середине лицевых линий находятся по обе стороны поля ворота, состоящие из двух шестов и перекладины. Центр ворот — середина лицевой линии, столбы (шесты) на расстоянии 3 метров 66 сантиметров от середины, т. е. длина ворот 7 метров 32 сантим.; толщина столба 14 сантиметров, столбы четырехугольные, обращенные в поле гладкой стороной (два ребра столба параллельны боковым линиям и два — лицевым). На боковые столбы сверху положена горизонтальная перекладина на высоте двух с половиной метров от земли, одинаковой толщины и формы с боковыми столбами. Эти три шеста с поверхностью земли образуют внешнюю или переднюю часть ворот. прямоугольник размером 7,32×2,5 метра. Сзади, на расстоянии одного метра от лицевой линии, устанавливается меньшая рамка параллельно передней размером 6,5×2,0 метра, которая соединяется с последней сверху и снизу перекладинами, а пространства между перекладинами затягиваются сеткой, лучше всего и чаще всего металлической, которая, задерживая мяч, попавший в ворота, тем самым не допускает возможности ошибки, которая может произойти при быстром полете мяча вблизи ворот. Таким образом, ворота напоминают мышеловку, открытую в сторону поля.

Кроме уже указанных выше линий, на поле проводятся еще следующие: 1) Площадь ворот образуется частью лицевой линии, заключающейся между точками, отстоящими на 4 метра от столбов ворот в сторону ближайшей боковой линии линиями, параллельными боковым исходящим из этих точек на 4 метра в поле, и линией, соединяющей концы последних.

Площадь ворот представляет собой прямоугольник, длинные стороны которого равны 4 + 7, 32 + 4, т. е. 16,50 метра. 2) Штрафная площадь образована аналогичным способом, но, вместо 4 метров, основание ее составляет 18 метров, т. е. получается прямоугольник 18 + 7, 32 + 18=43,32 метра длины и 18 метров ширины (высоты). И наконец 3) отмечаются точки: а) в 11 метрах от середины ворот (метр штрафного удара), б) центр — середина средней линии и вокруг него кругом радиусом 9 метров, в) в углах поля радиусом 1 метр проводятся дуги, образующие с лицевыми и боковыми линиями угловые секторы.

Расчерченное таким образом поле готово для игры,— остается поставить флаги. Последние представляют собою шесты примерно в 1 дюйм толщины (круглые) и в полтора метра высоты, поставленнные в местах пересечения боковых линий с лицевыми и средней; на шесты прекрепляется полотнище размером 50×25 сантиметров цвета команды— владельца поля.

Без сомнения, поля должно представлять собою ровную (без канав и бугров, хотя бы незначительных) поверхность, покрытую дерном с коротко остриженной травой, чтобы обезопасить, по возможности, падения, частые во время игры, с одной стороны, не уменьшать скорости полета мяча— с другой.

Допускаются и земляные поля, но они влекут за собой массу неприятностей: в дождь земля липнет к мячу и обуви, делается очень скользкой и опасность падения увеличивается (глина, чернозем); в сухое время — образует пыль, затрудняющую дыхание, засоряющую глаза, увеличивает опасность ранений (срыв кожи, особенно на локтях и коленях) при падении (например: песок, шлак).

Посмотрим теперь первоначальное расположение команды, вышедшей на поле для игры,

Вратарь — в воротах, — последняя опора команды в случае близкого подхода противника.

Задний защитник — чуть сзади точки штрафного удара— последнее средство не допустить нападающих до вратаря и, следовательно, ворот.

Передний защитник—чуть впереди штрафной площади — препятствие к допуску нападающего противника в этот опасный для защищающей команды район.

Три (правый, средний и левый) полузащитника, примерно, в половине расстояния от линии штрафной площади до средней линии — с задачей: крайние — ликвидировать наступательные действия крайних нападающих противников. средний—ликвидировать игру средней тройки противника, в чем помогают оба защитника; кроме того, задача всех полузащитников — непосредственная поддержка своего нападения при наступательных действиях команды.

И, наконец, вдоль средней линии располагается нападение, — задача: перенеся игру на поле противника, достичь

возможно большего успеха. Всего нападают пять человек; район их действия, примерно, распределяется следующим образом по ширине поля: крайние (правый и левый) от боковой линии штрафной площади и ее (мысленного) продолжения с несомненным тяготением к первой; полусредние (полуправый или правый средний и полулевый или левый средний) от боковой линии штрафной площади до столбов ворот (и мысленным продолжением первой и соединением противолежащих столбов ворот) с тяготением к первой; средний — район ворот.

Только что указанное первоначальное расположение игроков, естественно, меняется во время соревнования; игроки все время движутся, то переходя в нападение, то оттягиваясь в защиту, и точно указать место каждого невозможно: каждый действует, как находит более удобным для достижения общей цели — победы.

Укажу лишь некоторые ненормальности:

1) Вредно оттягивать нападающих в защиту, т. к. это создает большую скученность и некоторую бестолковость у ворот, выгодную для противника, и затрудняет переход в нападение — очень важный момент в ходе событий на футбольном поле.

2) По ходу событий может произойти смена мест нападающих, например: крайний, владея мячом, может перейти на место полусреднего, тогда последний занимает место крайнего, но при первой возможности каждый вновь занимает свое место; такая же перемена может произойти и у среднего с полусредним, но если средний уйдет на край, или край — в середину, то это вредно для команды, т. к. перегруппировка, возникающая при этом, требует много времени, образуются пустые места, которыми всегда может воспользоваться противник.

3) При защите может произойти отход крайнего полузащитника за своего переднего защитника, но этого нужно избегать. т. к. полузащитник на краю большой пользы команде, кроме случаев прорыва крайнего нападающего противника, не принесет, но лишая свою защиту положения нападающих „вне игры“, увеличивает опасность своих ворот.

4) Это — наиболее характерные случаи. Ими пока и ограничимся.

Тактические моменты игры, как мы только-что видели, нарушают первоначальное положение временно, но большая часть игры протекает с соблюдением его полностью.

В первоначальном положении соблюдается в точности принцип разделения труда, т. к. в нем пять игроков предназначаются для нападения и пять — для защиты, исключая из последней группы вратаря, который, являясь последней опорой команды, в счет подвижных, легко перемещающихся защитников, не входит.

Это разделение доказывает, что защита своей половины поля так же важна, как и нападение на половину противника, и что значение этих двух фактов игры абсолютно равновелики.

Команда с равным нападением и защитой всегда выиграет у той, у которой нападение лучше, а защита хуже по сравнению с первой — или наоборот.

Но команда, вышедшая на поле, никогда не может заранее быть уверена в победе, т. к. последняя не может быть доказана теоретически, например, если команда *А* выиграла у команды *Б*, а команда *Б* выграла у *В*, то это еще не значит, что *А* выграла у *В*, т. к. *В* не только может достичь ничьей в борьбе с *А*, но и побить ее. Подобные случаи нередки в истории Футбола. Поэтому элементарная предосторожность заставляет команду не быть самоуверенной.

При наличии большой самоуверенности могут получиться неожиданные положения, которые, способствуя под'ему духа противника, с одной стороны, и падению духа у команды, бывшей слишком самоуверенной — с другой, могут создать, в свою очередь, много непредвиденных осложнений, вплоть до проигрыша.

Указанная выше первоначальная группировка не постоянна, т. к. она отвечает характеру игры, тактике, а последние эволюционируют, и указать точно, на какой срок останется эта группировка, абсолютно нельзя. Так, например, недавно произошло разделение защитников на переднего и заднего с переменой тактики игры того и другого. До 1921 года были правый и левый защитники, игравшие на одной линии; таким образом, каждый нападающий имел перед собой одного защитника, с обходом которого он оказывался лицом к лицу с вратарем, теперь же трудность

подхода к вратарю удвоилась. Кто знает, что будет через год, десять, сто лет? Игра ведется по определенным правилам, которые устанавливаются местным спортивным авторитетом (у нас в СССР — Техкомитетом ВСФК) и им же, в случае необходимости, изменяется, неотступно следуя в своей эволюции за эволюцией футбольной жизни. Эти правила и представляют собою конституцию футболиста. Все положения команд на поле, весь ход борьбы регулируется этими правилами, соблюдение же их может быть в пылу борьбы нарушено игроками незаметно для них самих. В целях обеспечить наистрожайшее соблюдение правил, в каждом соревновании назначается судья, — товарищ, облеченный авторитетом, испытанный в своих знаниях и в своей беспристрастности. Ему предоставляются неограниченные полномочия и вверяются судьбы соревнования, он отвечает за свои действия перед коллегией судей, а через последнюю и футбольную секцию СФК перед Техкомитетом.

Кроме того, правила не могут предусмотреть всех случаев, могущих произойти на поле, и здесь уже спасает положение опять-таки судья, который, имея практический опыт и зная мнение коллегии судей, а, следовательно, и Техкомитета, по поводу различных практических случаев, выносит решение, однородное с мнением высшей организации — всеобщего авторитета.

Рассмотрев вкратце общие задачи, цели и средства игры в футбол, перейдем к его изучению, что и составляет нашу главную задачу.

## РОЛЬ КАЖДОГО ИГРОКА.

### Форварды.

Футбольная команда должна иметь пять форвардов. Роль каждого из них не одинакова. Судя по месту, которое они занимают по своей линии, им нужны особые качества и различная тактика. Двое из них называются крайними (правый и левый), находясь у лицевой линии, вдоль которой они действуют. Им приходится дожидаться, когда из центра по завершении комбинаций будет передан пасс. Крайние правый и левый должны быть очень подвижными — им быстрота необходима более, чем другим игрокам команды.

Наконец, крайний не должен удаляться от передней линии в сторону центра. Чем ближе он будет находиться к боковой линии, тем легче ему будет обойти противника. В общем крайний форвард должен находиться в положении, которое ему позволяло бы делать обхватывающее движение к воротам противника. Когда угроза обхода будет достаточно ясна, форвард оканчивает свой маневр, после чего он посылает мяч в центр. Такое действие, обыкновенно, называется подачей мяча в центр. Оно должно совершаться с большой скоростью. Чтобы придать мячу резкое направление, необходимо, чтобы форвард был хорошо к этому удару подготовлен. Редко встречаются крайние, которые умеют подавать мяч в центр под большим углом. Слишком часто их мяч уходит далеко и попадает в защиту противника, роль которого, таким образом, облегчается. Многие игроки, сознавая всю трудность подачи мяча на полном ходу, предпочитают незаметно приостановиться, чтобы было легче произвести удар. Это очень хорошо, но достигнуть этого можно только после длительной тренировки. Подача в центр может производиться по воздуху или по земле, в зависимости от направления, куда он посылается, и от положения, в котором находится центр, чтобы принять его. Увлеченный своим делом, крайний имеет часто желание продвигаться слишком далеко по краю вперед, и это увлечение зачастую терпит крах, потому что игроки защищающейся команды успевают сделать необходимые перегруппировки для встречи атаки.

В принципе крайний должен всегда отсылать мяч в центр, как только он поровняется с одним из защитников. Не всегда можно пассовать от себя назад, так как это может направить мяч в точку, которую уже другие его партнеры миновали. Пасс в центр, это — почти все, что требуется от крайнего форварда, но обстоятельства, столь различные в футбольной игре, могут представить ему случай действовать по иному. Вследствие хорошо удавшегося обходного движения, крайний форвард может оказаться в таком положении, обойдя всех защитников, чтобы самому ударить по голу. Крайний форвард должен сознавать, что в некоторых случаях выгоднее игру переносить не только к центру, но даже к другому краю. Полусредний должен быть самым видным игроком команды, — он является, если можно так выразиться,

„реализатором“. На его долю выпадают самые удобные случаи для удара по воротам. Полусредний своей технической подготовленностью должен занимать одно из видных мест в команде. Его искусство—уметь бить обеими ногами, обводить, делать удар по воротам, на лету и, наконец, уметь бить мяч головой, — все это он должен знать в совершенстве, постоянно разнообразить свои приемы, — одним словом, держать на чеку защиту противника. Центральным форвардом выбирается лучший игрок, который в одно и то же время должен быть прекрасно технически подготовленным, ловким, решительным и спокойным. К нему направлена вся мысль команды нападения. Роль центрального форварда сводится, главным образом, к игре с полусредним и распределению игры вообще. Во всяком случае, он должен сделать все, чтобы открыть дорогу для нападения, сам же он должен пользоваться малейшим пространством, чтобы сделать удар по воротам противника.

## Хавбеки.

Хавбеки в команде играют основную роль и в нападении, и в защите; они никогда сильно не выделяются, ибо больше всего внимание зрителей привлекают действия, которые развертываются перед воротами, в которых принимают участие преимущественно лишь форварды и беки.

Их незаметная работа составляет больше трудности. Долгое время относились без особого внимания к формированию линии хавбеков. Больше всего заботились о форвардах, беках и голлкипере. Теперь это положение резко изменилось— хавбеки считаются остовом команды. Главное качество хавбека — коллективность: прежде чем послать мяч, ему нужно быстро бросить взгляд на всю линию форвардов, чтобы судить о положении перемежающейся линии и уловить в то же время недостатки наступающей связи с хавбеками. Чтобы быть сразу везде, хавбек должен быть неутомимым, а следовательно—хорошо физически развитым. Так, например, центрохавбек может, показав себя с лучшей стороны в продолжение всей игры, провалиться в последние четверть часа, если он не имеет достаточной выдержки, а в таких случаях эти последние минуты могут стать решающими.

Центрохавбек больше, чем другой, должен помнить, что лучший пасс — это по земле. Однако, пассы хавбеков вообще делаются с такой поспешностью, что очень часто мяч может посылаться и по воздуху.

**Игра Центрохава при защите.**

Сосредоточивая на себе внимание трех центральных форвардов, он не может следить за всеми тремя. Большую часть времени они будут заставлять его бегать своими непрерывными маленькими пассами. Центрохав не должен приходить в уныние от такой пассовки. Если он имеет выдержку, то причинит постоянное беспокойство трем форвардам, которые играют против него, и заставит их играть быстро, а от этого атаки их будут сделаны наспех. Если же он имеет дело с хорошо владеющими мячом форвардами, он должен выказать себя наиболее расчетливым, атаковать их со всей возможной точностью.

Наконец, в этой защите центрохавбек не должен забывать, что он имеет позади себя двух беков, которые также наблюдают за атакующими и помогают центрохавбеку.

В тех случаях, когда у центрохавбека исчерпаны все возможности взять мяч у форварда, он должен сделать последнее— выбить мяч вперед к своим бекам. В таком случае хавбек не должен будет отступать перед нападением, которое проводилось в полном порядке и казалось довольно опасным.

Наконец, он должен обладать хорошим шутом, ибо по ходу игры, которая перенесется к воротам противника, он должен последовать за форвардами и сам может очутиться достаточно близко от ворот, чтобы иногда сделать шут. Таким положением не следует злоупотреблять, но надо пользоваться всяким случаем это сделать, особенно в сырую погоду, когда мяч делается скользким.

Даже по позиции, которую они занимают, центрохавбек и крайние хавбеки имеют довольно различные роли. Центрохавбек называется стержнем команды. Еще более, чем центрофорвард, он должен быть расчетливым. Прежде чем перенести игру направо, налево или в центр, он должен обдумать полезность и своевременность такого решения. Так, например, если крайний форвард делается по своей игре опасным, игроки строго следят, все ли внимание противника

сосредоточено на его стороне. Если это так, то давать ему во что бы то ни стало пасс не следует. Атаку в таких случаях надо направлять именно влево. Многие центрохавбеки имеют привычку давать пассы на один из флангов. Это ведет к тому, что противник быстро комбинирует свою защиту. Распределение игры должно быть равномерным и вообще не предпочитать никого.

Установление безусловных правил, когда речь идет о способе подачи мяча форвардам, может показаться слишком смелым. Все-таки можно сказать, что вообще пасс центрохавбека должен адресоваться правому или левому полесреднему. Такой пасс рекомендуется, так как его легче сделать, потому что он направляется наискось и делается внутренней стороной ноги.

Пасс центрофорварду скорее будет менее точен, так как он дает выигрывать время. Действительно, если мяч дан центрофорварду, то в девяти случаях из десяти он, в свою очередь, сделает пасс инсайду.

Конечно, пасс крайнему форварду дал бы еще больший выигрыш времени. Его следует применять всякий раз, когда это бывает возможно, но нужна большая ловкость, чтобы его хорошо выполнить, потому что такой пасс очень длинен.

## ТЕОРИЯ И ТЕХНИКА ИГРЫ ЗАЩИТНИКОВ.

Быстрота, подвижность, расчетливость составляют основные качества защитников.

Беки являются защитниками ворот, и вся их техника и комбинации направлены исключительно к этой цели. Ликвидация атаки наступающих, с одной стороны, и предоставление возможности игрокам своей команды перейти в наступление, с другой стороны. Тактика беков прежде всего должна быть тщательно изучена между собою, а также согласована целиком с игрой хавбеков. Полная согласованная игра беков с хавбеками дает полную защиту. Без наличия этого игра беков чрезвычайно затруднена и, естественно, сведется к бессистемному ходу защиты ворот.

Необходимо бекам всегда помнить, что вся их игра и защита должна быть построена на предупреждении нападения, и только, как крайняя мера, бек должен броситься на мяч. Если последний намеревается передать мяч своему партнеру, в этом случае бек должен расчитать точно момент, где он сможет перехватить пасс, чтобы никто из передовых противников не успел принять его.

Так же важно бекам установить для себя постоянную зону наблюдения в защите. Правильное распределение нападающих игроков между защитниками является громадной экономией энергии, обычно затрачиваемой при бессистемной защите линии нападающих.

Беки также должны точно знать игру своего голлкипера, быть с ним стренированными лучшим образом, знать все особенности игры своего голлкипера, всегда помнить, чтобы ни одно движение бека не мешало видеть положение игры нападающего игрока и, главным образом, мяч. Чем больше и шире поле зрения перед воротами у голлкипера, тем больше шансов на защиту ворот.

## Беки.

То, что мы сказали про хавбеков относительно их совместной игры, можно рассматривать, как основное правило защиты. Согласованность, однородность, которая из этого вытекает, гораздо предпочтительнее, чем выгоды, приносимые блестящими, но слишком независимыми игроками. Многим кажется, что мы в отношении защиты достигли относительного совершенства именно потому, что вопрос в данном случае поставлен о наличных качествах. При защите, как и при атаке, игра наших команд может быть еще значительно улучшена.

Рекомендуя сотрудничество хавбеков с беками, мы тем самым косвенно признаем, что оба бека не должны держаться на линии, параллельной линии ворот. Как только начинают нападение с правой стороны, чтобы развить успех, левый бек выдвигается вперед, чтобы поддержать его своей помощью. Бек правый остается сзади, чтобы предупреждать.

Если бы, наоборот, оба бека играли на одной линии, было бы легко обойти одновременно их обоих. При возникновении Футбола применяли этот метод игры „лестницей", но в несколько другом виде.

Если беки должны согласовать свои действия с хавбеками то они должны также согласоваться друг с другом, часто даже передавать друг другу мячи и делить вместе свою работу.

Главным образом, они должны оперировать согласованно с действиями голлкипера, стараясь не загораживать от него всей игры или части ее и посылая ему, в случае нужды, мяч, когда они находятся в затруднительном положении.

Но когда бек посылает мяч голлкиперу, он должен давать свой пасс не прямо по направлению к воротам, а в бок от них.

Если он не примет этой предосторожности, он в самом деле рискует забить голл в свои ворота в том случае, если голлкипер не в состоянии взять мяча. Если же действовать так, как мы советуем, то мяч будет возвращен в игру. Положение, которое явится следствием пасса бека к голлкиперу, конечно, будет опасно, но небезнадежно.

Качества, необходимые для бека, не так многочисленны, как требуемые для хавбека. Он должен обладать сильным

ударом ноги, который позволит ему выручить свои ворота. Однако, он должен постараться, чтобы мяч попал к своим форвардам. Вообще удар бека всегда должен быть направлен к крайним форвардам.

Беку часто приходится отбивать мячи, летящие по воздуху. Но всегда, когда он может остановить мяч, он должен это сделать. Время, потерянное при этом, будет компенсировано лучшим использованием мяча.

Бек никогда не должен водить мяча, это—фантазия, за которую часто приходится платиться.

Физически беки должны быть крепкими игроками.

## Вратарь (голлкипер).

Единственный из всей команды голлкипер имеет право пользоваться (играть) руками. Вызвано это его особенной ролью (положением). Положение голлкипера (вратаря), без сомнения, из самых трудных и во всяком случае самое ответственное. Всякий другой игрок может поправить свою ошибку, но игра может быть проиграна оттого, что вратарь сделал одну какую-нибудь ошибку. Так как вратарь— последняя защита, то необходимо, чтобы он был специально подготовленным игроком. Из всех игроков в команде вратарь больше всего требует специализации. Если игрок решил стать вратарем, он должен до тонкости изучить все стороны этой роли. Вратарь должен иметь два неоспоримых качества: 1) ловить без промаха мяч и 2) находить правильное место положения для защиты ворот. А потому он должен развивать в себе следующие навыки: быстрый бег,—который нужен при решительных моментах, когда результат решается тем, кто скорее возьмет мяч,—уменье хорошо прыгать в вышину и в стороны. Прыжо — кболеё быстрый способ передвижения, а потому вратарь должен владеть этим в совершенстве. Долголетняя практика игры показывает, что наибольшее количество ударов по воротам приходится по угловым частям ворот, как низа, так и верха. Многие утверждают, что хороший вратарь должен обязательно иметь высокий рост. Людям, имеющим маленький рост (ниже 5 футов 2 дюймов), совершенно не рекомендуют играть вратаря. Нет сомнения, что категорически так утверждать — это

значит — не знать игры вратаря. Высокий рост дает преимущество брать верхние мячи, но создает естественные затруднения брать нижние мячи, и, наоборот, маленький рост дает больше удобств брать мячи низовые, но затрудняет брать верхние мячи. (Насколько высокий рост удобен для высоких мячей, настолько такой рост мешает при низких). Конечно, нет правил без исключения. Вне всякого сомнения, что выше-средний рост является той золотой серединой, при наличии которого игроки давали максимум достижений в роли вратаря.

Более важным качеством хорошего вратаря является подвижность, расчетливость, сообразительность, решимость и спокойствие. Главным образом, наличие вышеперечисленных качеств определяет квалификацию вратаря, а не его рост.

Подвижность необходима во всех случаях и положениях, когда решение опасного момента у ворот заключается лишь в том, кто возьмет первым движущийся мяч. Когда крайний нападающий даст пасс центральному нападающему в пределах вратарной площадки — необходимо перехватить мяч, выбегая из ворот.

Как вратарь, так и беки должны быть сыграны между собой. Когда бек не знает, как играет его вратарь, где он обычно должен находиться в том или ином случае, то тем самым он загораживает мяч вратарю. Лучший вратарь беспомощен, если он не видит мяча, когда он летит в голл.

Во время углового удара вратарю удобнее становиться около дальнего от мяча столба, так как вратарь прежде всего видит стоящих у ворот игроков, гораздо легче может подбежать навстречу мячу и встать удобнее, куда бы мяч ни летел. Необходимо, чтобы игроки своей команды не загораживали от него игрока, подающего корнер.

Штрафной удар является самым тяжелым испытанием для вратаря. Утверждать, что в момент штрафного удара нужно особенное спокойствие — это недостаточно. Как у бьющего штрафной удар нет уверенности, что ему его нога не изменит, так и у каждого вратаря нет уверенности взять мяч.

Где лучше стоять вратарю во время штрафного удара, сказать очень трудно, но все же центральное положение является некоторым преимуществом, так как вратарь защищает большую площадь ворот.

Как должен вратарь ловить руками мяч? Прежде всего, при всех случаях мяч должен ловиться, как говорят, в мертвую, чтобы он оставался в руках, отнюдь не отскакивая в поле, так как такое положение создало бы удобный случай на близком расстоянии забить мяч в ворота. Второе — это то, что пойманный мяч лучше всего должен быть прижат к телу. Ловить мяч следует всегда с таким расчетом, чтобы он оказывался в конечном своем положении на уровне области живота. Расчетливость ловли мяча, в особенности на неровных полях, требует особого внимания вратаря. Достаточно ошибиться в одном шаге, и мяч может перелететь вратаря, либо получить совершенно новое направление.

## ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.

### О полях.

1. Поле должно быть разлиновано и оборудовано согласно § 1 правил игры, причем размеры всех линий должны быть тождественны в обеих половинах поля.

2. О всех неправильностях в оборудовании поля, в тех случаях, когда оно может представлять опасность, судья должен доносить в руководящий орган, указав кружку — хозяину поля — замеченные им недостатки.

3. На полях кружков, об'единенных в соответствующих советах физкультуры, игры разрешаются только между командами, допущенными совфизкультами.

### Призы и жетоны.

4. Категорически воспрещается выдача жетонов кружками своим игрокам без разрешения СФК.

5. Призы, устанавливаемые для кружков совфизкультами, являются переходящими.

### Форма игроков.

6. Каждый кружок имеет свою форму, утверждаемую СФК. Без утверждения СФК в соревнованиях запрещается принимать для кружков цвет формы.

7. Судья не может допустить к участию игроков не в форме своего кружка.

8. Вратари должны носить форму, отличную и выделяющуюся от общей формы игроков команды.

### О командах и игроках.

9. Участвовать в играх могут только члены кружков, зарегистрированных в СФК.

10. СФК имеет право распределять команды кружков по разрядам и группам в зависимости от степени их силы — техники.

11. Все вновь регистрируемые кружки играют в тех группах, в коих им укажет СФК.

12. Каждый кружок должен прежде всего играть за первые команды. Порядок разбивки команд на I, II, III и т. д. устанавливается СФК. Право кружков—разбивать своих игроков по командам. В тех случаях, когда к розыгрышу первенства первых команд имеется большое количество кружков, таковые делятся на группы. Группы команд могут быть младшими и старшими.

13. Команда, выигравшая первенство в младшей группе, обязана играть в конце сезона дополнительно с командой, оказавшейся на последнем месте, в старшей группе. В случае поражения, старшая команда переводится в младшую группу, ее же место в старшей группе занимает выигравшая команда.

14. Если команда выбывает из соревнований (по разным причинам), оставшись, благодаря этому, на последнем месте, она автоматически опускается в младшую группу, а сильнейшая команда младшей группы без дополнительной игры переходит в старшую группу.

15. Каждая команда определяется по группам исключительно по достигнутым ею результатам.

16. Календарь игр устанавливается СФК. К указанному сроку все кружки обязаны сообщить СФК, в какие дни и почему они не могут играть. Всякие заявления, поступающие после этого срока, не принимаются в расчет.

17. При розыгрыше календарных игр каждому кружку предоставляется не более двух льготных дней, причем не могут быть даны два свободных дня сряду.

18. СФК распределяет порядок игр, причем все команды играют с командами своей группы по два раза: один раз на своем поле, другой раз на чужом.

**Примечание:** СФК может весеннее первенство разыгрывать по олимпийской системе, т. е. игры между командами происходят по одному разу.

19. Каждой команде засчитывается 3 очка за выигрыш, 2 очка за ничью и 1 очко за проигрыш.

20. В том случае, если две команды окажутся к концу соревнования с одинаковым количеством очков, они переигрывают:

Места распределяются в зависимости от количества очков, если не принят другой порядок.

21. Если в середине сезона какая-либо команда выбывает из соревнований, результаты, достигнутые другими командами против этой команды, аннулируются, т. е. считаются недействительными.

22. Не позднее чем за неделю до начала игр, каждый кружок обязан подать в подсекцию список игроков своих команд по следующей форме:

1. Кружок. 2. Фамилия. 3. Имя. 4. Отчество. 5. Где работает. 6. Возраст. 7. Где играл в 1923 г. 8. Партийность. 9. Играл ли за сборные. 10. Адрес и телефон. 11. Производился ли врачебный осмотр. 12. Личная расписка (пункты с 2 по 12 — для игрока).

23. Если в течение сезона в кружок вступит новый игрок, то он должен быть заявлен по указанной в § 22 форме и может играть за кружок только через три дня после заявки.

24. Правом выступать за команду кружка пользуются только те члены кружков, которые удовлетворяют требованиям нормального устава в кружках ФК.

25. Кружок не позже чем за три дня до соревнования должен представить секретарю п/секции список своих игроков, разбитых по командам. П/секция может списки отклонить, если есть основания предполагать, что они не соответствуют действительности.

26. Игроки, заявленные за одну из старших команд, не имеют права играть за младшие команды; игроки младших команд могут заменить игроков старших команд, но те игроки, которые играли два раза за старшую команду, уже не имеют права играть в младших.

**Примечания:** 1. Это правило касается всех игр, вытекающих из календаря.
2. Если какая-либо игра была прервана и по решению п/секции переигрывается, то на игроков, участвовавши в ней, это правило не распространяется.

27. Если какой-нибудь игрок, записанный за старшую команду, еще не играл в ней, он может быть переведен в младшую команду заявлением кружка на имя подсекции.

28. Каждый игрок может играть в течение года только за один кружок.

29. Переход из одного кружка в другой разрешается в течение марта месяца каждого года. Игрок, который

переходит из другого кружка, должен иметь на подаваемой анкете надпись прежнего кружка, что им уплачены членские взносы и сдан весь спортивный инвентарь.

30. Игроки, заявленные за кружок, который по каким-либо причинам прекратил свое существование или ликвидировал свою футбольную команду, могут перейти в любой другой кружок.

31. Если в какой-либо команде игрок, не имевший на то права, согласно настоящих правил, выступал за нее, то такая команда считается проигравшей игру со всеми последствиями, из проигрыша вытекающими.

32. Если кружок уже был штрафован за незаявленного игрока, то он не может ставить его.

33. Каждый кружок должен сам следить за правом игроков играть в его командах и всецело отвечает за нарушения правил.

## Розыгрыш календарных игр.

34. Каждый кружок, команда которого играет на своем поле, обязан предоставить для игры хороший мяч и иметь хороший запасной. За отсутствие мяча для игры или запасного, или если мячи плохие,—кружок платит штраф. Качество мяча определяется судьей.

35. За явку на поле в составе менее восьми чел. или за неявку на соревнование (если кружок не оповестил подсекцию об этом за 5 дней ранее) команда уплачивает штраф.

36. Команда, не явившаяся на 3 игры, считается выбывшей из соревнования.

37. Игра команд должна начинаться ровно в назначенный час. Команде, не явившейся в назначенный час, засчитывается проигрыш.

38. За 5 мин. до назначенного срока игры по свистку судьи к нему должны явиться дежурный член кружка, оба капитана и оба судьи на чертах; к тому же времени судье должен быть вручен мяч.

Второй свисток дается за 2 минуты до начала игры на поле. Отсутствие дежурного члена кружка рассматривается, как нарушение правил. Такой кружок штрафуется. Дежурный член не может быть ни судьей на черте, ни игроком данного соревнования.

39. Если у команды, играющей на своем поле, не окажется к свистку судьи на черте, она уплачивает штраф.

40. К окончанию игры судье должен быть представлен протокол на специальном бланке, в каковой заносятся имя, отчество и фамилия игроков обеих команд, скрепленные подписями капитанов, представителей кружков и дежурного члена кружка — хозяина поля. В этот протокол судья заносит результат игры, свои замечания об игре и игроках, а также все нарушения настоящих правил.

41. Если какой-либо игрок без уважительной причины не расписался в протоколе, команда штрафуется за каждую отсутствующую подпись.

42. Судья доставляет протокол в секретариат подсекции на следующий день.

43. Если назначенный судья не явится за 5 минут до начала игры, то дежурный член предлагает старшим избрать судью из числа судей, присутствующих на поле. Избранный судья пользуется всеми правами назначенного судьи.

44. Каждый кружок уплачивает в подсекцию за каждую игру, которую судил назначенный судья. Этими деньгами оплачивается проезд судей.

45. Все штрафы и судебные деньги должны быть уплачены не позже чем через 7 дней по об'явлении и наложении штрафа. В случае неуплаты в течение 14 дней, налагается пеня в размере 50% штрафа. После 14 дней кружок всеми своими командами исключается из соревнования.

В случае самовольного ухода команды с поля игры, она считается проигравшей игру, игроки ее дисквалифицируются на весь сезон, а старший ее, в зависимости от условий ухода, — не менее, чем на два сезона. Уход с поля, как проявление максимума недисциплинированности, является тягчайшим нарушением товарищеских правил спортивных соревнований. Кружок, чья команда покинула поле, несет всю денежную ответственность, связанную с игрой.

**О протестах.**

46. Протесты допускаются только в случае нарушения настоящих правил или в случае нарушения тех правил игры, кои могут быть восстановлены показаниями участников и судьи. Никакие другие протесты не принимаются.

При подаче протеста вносится 1 руб., каковые возвращаются кружку в случае удовлетворения протеста.

Протесты разрешаются окончательно секцией игр.

Все штрафы вносятся в СФК.

Все указанные штрафы являются максимальными, и СФК предоставляется право их понижения.

### Разные.

47. На каждом футбольном поле должна находиться на видном месте аптечка. За отсутствие аптечки кружок уплачивает штраф.

48. На каждом футбольном поле должны быть: свисток, часы и 4 флага для боковых судей.

За нарушение этого правила в целом и части кружок штрафуется.

### Составление календаря игр.

49. Розыгрыш календарных игр, т. е. игр по заранее составленному твердому расписанию, в котором принимают участие определенные, согласно их заявке, команды, может происходить двумя способами.

Первый способ — „олимпийская“ система — состоит в следующем: Все команды, записавшиеся на соревнования, путем жеребьевки соединяются по доставшимся номерам в пары, и таким путем составляют круг календаря. Проигравшие в этом кругу команды выбывают из дальнейших игр, а победители первой и второй пары, третьей и четвертой, пятой и шестой и т. д. составляют второй круг игр. Проигравшие в этом кругу опять выбывают, а победители вновь соединяются попарно для игр в следующем кругу. Таким путем розыгрыш идет до тех пор, пока из всего первоначального числа участников не остаются только два победителя. Эти победители встречаются в финальной игре, которая и решает вопрос об окончательном первенстве.

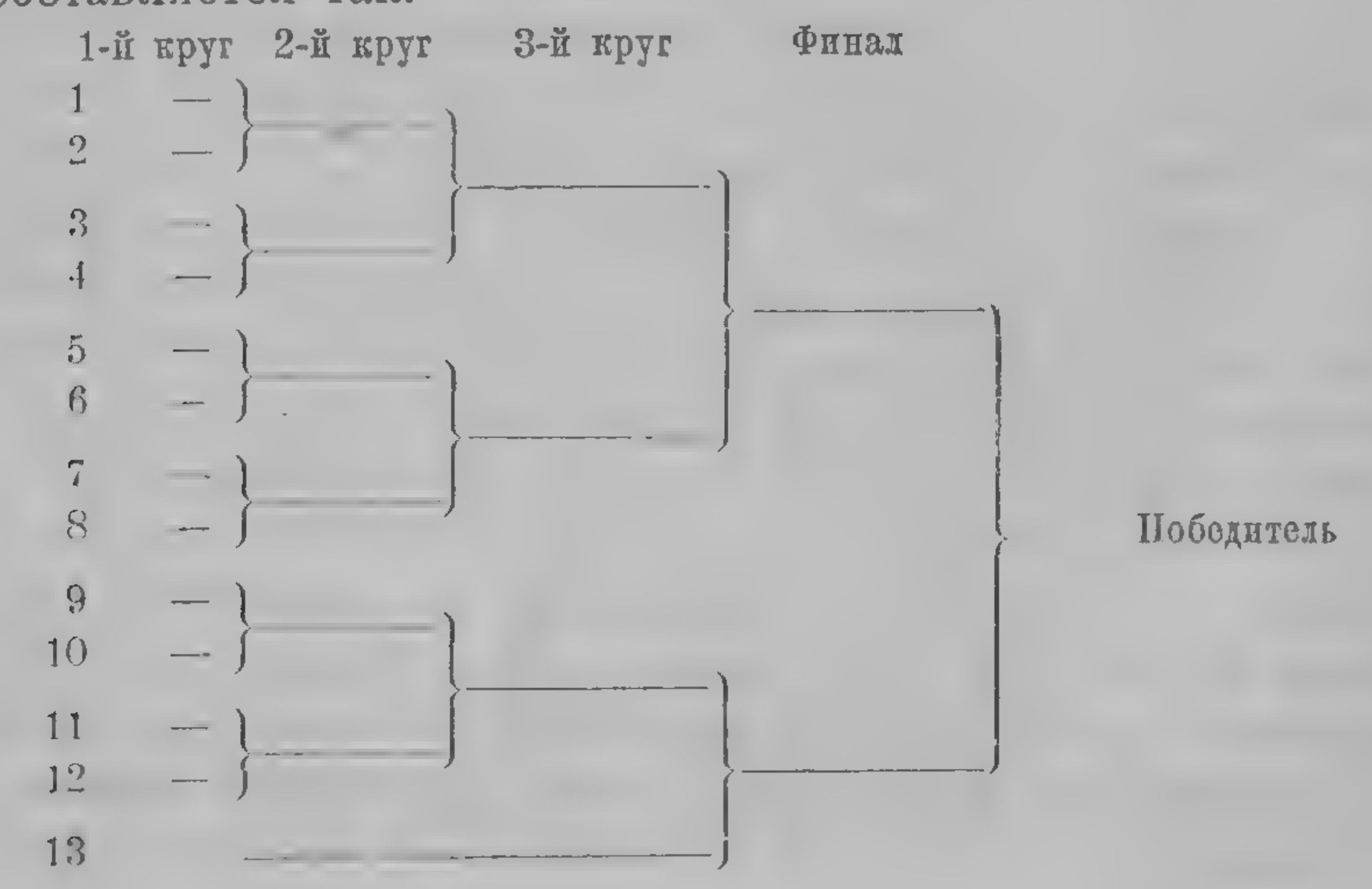
Если число команд, записанных на игры, окажется нечетным, то команда, получившая при жеребьевке последний номер, без игры попадает во второй круг, где встречается с победителем последней по порядку пары. Далее розыгрыш идет гладко, если число пар первого круга было нечетным. Если же число пар первого круга

было четным, то не имевшая в нем пары лишняя команда, сразу попадая на соревнования во второй круг, заставляет победителя предпоследней пары по первому кругу быть свободным во втором и затем вступить в игру в третьем круге. В дальнейшем розыгрыш идет гладко.

Употребляется „олимпийская“ система тогда, когда на соревнования записывается много команд и закончить игры по каким-либо причинам необходимо в возможно кратчайший срок. Иногда при этой системе все участники делятся на несколько групп (по силам или местонахождению кружков), и победители групп встречаются между собой.

Прибегать к „олимпийской“ системе игр рекомендуется только в случае крайней необходимости. Дело в том, что при этом способе уже после первого круга половина команд теряет возможность игр по определенному расписанию, а, кроме того, этот способ розыгрыша требует обязательно победы одной команды над другой. Другими словами, „ничьей“ он не допускает, в силу чего игры, когда 90 мин. явного перевеса мячей не дают, продолжаются на добавочное время. Такое удлинение срока игры считать целесообразным нельзя, а в некоторых случаях оно определенно недопустимо (весной, когда игроки еще не вошли в силу, когда близко совпавшие праздники сильно утомляют игроков из-за частой игры и т. п.).

Наглядно схема календаря по „олимпийской“ системе составляется так:



Второй способ розыгрыша соревнований заключается в том, что в нем все команды играют до конца календаря, встречаясь обязательно все друг с другом или по одному разу (календарь в один круг) или по два раза (календарь в два круга). Победа дает 3 очка, ничья — 2 и поражение — 1. Команда, набравшая в течение всех игр наибольшее число очков, выигрывает первенство; в случае могущего быть равенства,— дается таким командам решительная переигровка.

Весь вопрос в этой системе розыгрыша игр заключается в правильном составлении пар. Казалось бы простая на взгляд вещь, в действительности соединение команд в пары и гладкое чередование этих соединений в дальнейшем требует следования определенному порядку, без чего всегда приходится встречаться с целым рядом путаниц и недоразумений.

Следующий способ является наиболее целесообразным в этом отношении.

Предположим, что календарь надо составить для четырех команд: по дням соединяются эти четыре команды в пары следующим образом:

| 1-й день | 2-й день | 3-й день |
|---|---|---|
| 1—2 | 1—3 | 1—4 |
| 4—3 | 2—4 | 3—2 |

Достаточно теперь путем жеребьевки выяснить, под каким номером идет та или другая команда, чтобы, заменив цифру наименованием команды, получить ясное распределение пар первого круга. Для второго круга этот порядок повторяется без изменения.

Календарь для шести команд:

| 1-й день | 2-й день | 3-й день | 4-й день | 5-й день |
|---|---|---|---|---|
| 1—2 | 1—3 | 1—4 | 1—5 | 1—6 |
| 6—3 | 2—4 | 3—5 | 4—6 | 5—2 |
| 5—4 | 6—5 | 2—6 | 3—2 | 3—4 |

Для второго круга опять повторение.

Календарь для восьми команд:

| 1-й день | 2-й день | 3-й день | 4-й день | 5-й день | 6-й день | 7-й день |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1—2 | 1—3 | 1—4 | 1—5 | 1—6 | 1—7 | 1—8 |
| 8—3 | 2—4 | 3—5 | 4—6 | 5—7 | 6—8 | 2—7 |
| 7—4 | 8—5 | 2—6 | 3—7 | 4—8 | 5—2 | 3—6 |
| 6—5 | 7—6 | 8—7 | 2—8 | 8—2 | 4—2 | 4—5 |

Если число команд нечетное, то надо календарь составить на следующее четное число, и розыгрыш идет гладко, лишь

команда, попадающая в пару с добавочным номером, оказывается свободной в данный день. Другими словами, при трех командах надо взять календарь для четырех; при пяти — для шести и т. д.

Технику такого соединения можно об'яснить следующим образом. Взять к примеру календарь для восьми команд.

В первый день № 1 играет с № 2, а затем №№ по их порядку мы пишем так, как расположили бы их по линии воображаемого круга, начало которого у № 1, а замыкание у № 8. Для второго дня мы все номера, кроме № 1, передвигаем вверх по воображаемой линии круга, а № 2 ставим в конец на место № 6. Для третьего дня опять делаем передвижку на один №, а № 3, с которым № 1 сыграл, ставим в конец и т. д.

## ПОРЯДОК И ПРАВИЛА РОЗЫГРЫША ПЕРВЕНСТВА ПО ФУТБОЛУ.

1. Розыгрыш первенства г.............................................. по Футболу производится между кружками и спорторганизациями, зарегистрированными в СФК, из'явившими желание участвовать в розыгрыше и выполнившими все установленные секцией игр формальности.

2. Все принимающие участие в соревнованиях кружки разбиваются по своим силам на группы. Каждый кружок в своей группе играет со всеми входящими в его группу кружками по два раза, из коих один раз на своем поле и один раз на чужом.

3. Первым днем соревнования устанавливается ............... в который разыгрывается по группам приз открытия сезона, согласно правил, помещенных ниже.

4. Помимо правил устройства соревнований, утвержденных ВСФК, устанавливается нижеследующий порядок:

а) протоколы соревнований сдаются командами победителями в течение 24 часов с момента составления протоколов старших команд в секретариат секции игр под расписку одного из секретарей; всякого рода протесты на соревнования должны подаваться в течение того же срока туда же, с приложением квитанции управления СФК об уплате причитающегося сбора;

б) все сборы, отчисления и штрафы кружками уплачиваются до следующего состязания, без чего кружку, не уплатившему причитающихся с него сумм, зачитывается поражение по всем командам и дальнейшие игры воспрещаются;

в) просьбы об изменении календаря соревнований подаются не позднее, как за семь дней до предполагаемого изменения секретариату секции игр, причем все поданные заявления разбираются на ближайшем заседании секции;

г) премирование производится на следующих основаниях: первенство в группах присуждается кружку, показавшему себя с наилучшей стороны при учете следующих факторов:

1. Количества побед, ничьих и поражений, полученных командами кружка при переводе их на очки: за победу — 3 очка, ничью — 2, поражение — 1 и неявку — 0, причем количество очков, полученное командами кружка, делится на число команд, и кружок, имеющий наибольшее количество очков, получает первое место, следующий за ним — второе и т. д. За первое место дается одно очко, второе — два и т. д.

Примечание: Организация, имеющая меньшее количество команд, чем положено в ее группе, за недостающие команды получает наименьшее количество очков, которое эти команды могли бы получить, участвуя в соревновании.

2. Занятых командами кружка мест в своей группе, причем кружок, сумма мест команд которого окажется наименьшей, получает первое место, следующий за ним второе и т. д.

Счет очков за места такой же, как и в предыдущем пункте. Пример: организация заняла первой командой 1-е место, второй — 1-е, третьей — 1-е, четвертой — 3-е и пятой — 5-е; другая организация всеми пятью командами заняла вторые места, первая организация получает 1+1+1+3+5=11 очков, вторая 2+2+2+2+2=10 очков; таким образом, первое место получает вторая организация, как имеющая наименьшее количество очков.

Примечание: Организация, имеющая меньшее количество команд, чем положено в ее группе, получает за недостающие команды последние места.

3. Постоянства состава во всех командах кружка. Пример: за первую команду кружка в осенних соревнованиях играло

17 игроков, за вторую — 13, за третью — 16, за четвертую—19, за пятую — 21, что дает общую сумму на пять команд —86, которая делится на число команд. Полученное частное является средним постоянством состава команд (в данном случае 17,2). Кружок, получивший наименьшее среднее, занимает первое место, следующий за ним — второе и т. д. Счет очков аналогично предыдущему.

4. Наименьшего количества игроков, потребовавшегося для составления всех команд кружка на соревнования: подсчитывается общее количество игроков, выступавших за кружок в течение сезона, и делится на количество принимавших участие в соревнованиях команд. Наименьшее среднее дает первое место и т. д. Счет очков аналогично изложенному выше.

5. Наименьшего количества предупреждений игрокам кружка, которое дает первое место и т. д.

6. Наименьшего количества удалений с поля игроков кружка, которое дает первое место и т. д.

7. Наименьшего количества дисквалификации игроков кружка. Счет очков такой же, как и в предыдущих пунктах.

8. Наименьшего количества замечаний кружку.

9. Наименьшего количества штрафов, наложенных на кружок.

10. Результатов розыгрыша, причем кружок, занявший первое место, получает одно очко и т. д.

11. Участия игроков кружка в открытых состязаниях по другим видам спорта, причем наибольшее количество участвовавших от кружка дает первое место и т. д. Счет очков такой же, как и в предыдущих пунктах.

12. Работы кружка с районными ячейками физкультуры на фабриках и заводах по признакам: а) наибольшего количества рабочих, прикрепленных к кружку и фактически прошедших площадку кружка (по данным соответствующих завкомов), б) наибольшего количества членов кружка, проводивших секционную работу в ячейках физкультуры (по данным соответствующих завкомов).

13. Общее первенство вне группы присуждается кружку, показавшему себя с наилучшей стороны при учете всех перечисленных факторов.

14. Для уравнивания сил соответствующих групп и повышения интереса соревнований, в конце сезона устраиваются переходные соревнования из группы в группу, которые разыгрываются между кружками, занявшими в смежных группах первые и последние места, причем определение мест производится по результатам игр старших команд; в переходном соревновании участвуют все команды данных кружков, и результат определяется большинством побед одного из кружков.

## ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША ПРИЗА ОТКРЫТИЯ.

1. Осенний приз открытия разыгрывается для первых команд каждой группы. Соревнование производится для каждой группы на отдельном поле.

2. Все первые команды кружков, включенных в осенний календарь, обязаны участвовать в розыгрыше приза открытия. Неявка на соревнование равносильна отказу от участия в календаре осеннего сезона.

3. Соревнование на приз открытия считается календарным, и результаты его входят в общую оценку первенства.

4. Программа приза открытия состоит из следующих номеров:

1) эстафета 11×1000;
2) бег сто метров;
3) прыжок в длину с разбега;
4) метание диска лучшей рукой;
5) футбольная игра.

5. В каждом номере обязаны участвовать все 11 игроков команды. Команда в составе менее 11 игроков к участию не допускается.

6. Оценка достижений производится путем зачета очков по каждому номеру. Для первого места — 1 очко, второго — 2 очка и т. д. Две команды, получившие наименьшую сумму очков, разыгрывают футбольный матч, победитель коего и считается выигравшим приз открытия. В случае ничьей, победителем считается тот, кто имеет наименьшее количество очков. При равенстве очков в легко-атлетических номерах, преимущество получает команда, показавшая лучший результат в эстафете.

7. Для учета очков в каждом номере высчитывается средняя арифметическая достижений команды.

Пример — бег 100 м.

| | | |
|---|---|---|
| Вратарь | | 11,8 |
| Правый защитник | | 13,2 |
| Левый „ | | 14,1 |
| Полузащита | I | 12,5 |
| „ | II | 13,0 |
| „ | III | 14,0 |
| Нападение | I | 11,8 |
| „ | II | 12,0 |
| „ | III | 10,0 |
| „ | VI | 12,3 |
| „ | V | 13,1 |
| | | 137,8 : 11 12,52 |

Таким образом, общий результат данной команды в беге на 100 метров равняется 12,52.

8. Для руководства соревнованиями секцией игр назначается на каждое поле коллегия судей в составе: главного судьи, члена секции, его заместителя от легко-атлетической секции, секретаря и его помощника, судьи при участниках, главного секундометриста, стартера, 3 судей и 5 секундометристов.

9. Решения главного судьи окончательны и обжалованию не подлежат, в случае согласия с решением главного судьи его заместителя. При несогласии вопрос окончательно разрешается экстренным совещанием судейской коллегии.

10. В случае невыполнения какой-либо командой или отдельным ее игроком какого-либо номера программы, команда или игрок автоматически получает наибольшее количество очков в данном номере.

11. Порядок проведения номеров устанавливается коллегией судей.

12. В виду обязательности участия в осеннем призе открытия, отдельных заявок для участия в нем не требуется.

13. Порядок прохождения участников по командам устанавливается главным судьей. В команде игроки проходят следующим порядком: вратарь, левый защитник и т. д.

14. Все легко-атлетические соревнования проходят по правилам легко-атлетической секции, футбольное соревнование проводится по правилам игры в футбол. Форма

участников — футбольная, за исключением обуви, каковая допускается и легко-атлетическая.

15. Игрокам, не показавшим нормы, засчитывается автоматически последнее место.

16. Каждый кружок, на поле коего разыгрывается настоящее соревнование, обязан выполнять все указания главного судьи, приготовить нужный инвентарь и выделить дежурного члена в распоряжение главного судьи.

17. Настоящие правила должны иметься в главного судьи, дежурного члена кружка и представителя кружков.

18. На поле разрешается доступ исключительно судьям, участникам по вызову судьи при них и тем лицам, кои имеют разрешение главного судьи, а также дежурного члена кружка.

19. Все судьи и дежурный член обязаны иметь на руках цветные повязки по правилам легко-атлетической секции.



# СОДЕРЖАНИЕ

**Проф. Хотинский**—Популярный очерк органич. химии, 2-ое изд. 45 к.

**М. Нахильницкая**—Как наблюдать погоду . . . . . . . 60 к.

**П. Кононенко**—Важнейшие моменты в истории профдвижения в России . . . . . . . . . . 1 р. —

**Н. Ефимов и Л. Крыжов**—Что должен знать рабочий о жизни и учении Карла Маркса . . . . . . . 40 к.

**И. Варейкис**—Пролетарская революция и национальный вопрос 25 к.

**Л. Перчик**—В помощь индивидуалу . . . . . . . 15 к.

**Янжул и Либерман**—Что читать по научной организации труда 1 р. 20 к.

**Уптон Синклер**—Школа в Америке . . . . . . 55 к.

**С. Кривецкий**—Емкость крестьянского рынка Украины в 1924—25 хоз. г. 60 к.

**Н. Меклер**—Что такое сберегательные кассы и почему они выгодны 17 к.

**Ив. Ожиганов**—На борьбу с вредителями садов и огородов . 55 к.

**А. Слободской**—Среди эмиграции (Мои воспоминания). Киев — Константинополь, 1918—1922 г.г. . . . . 80 к.

**М. Сивачев**—Деревенский Октябрь, повесть . . . . . . 85 к.

„ Выбыл из строя . . . . . . . . 40 к.

**Дорогу рабочему!**—Сборник . . . . . . . . 45 к.

**Морис Бонефф**—Рабочий Дидье (Дитя народа) . . . 65 к.

**Л. Полярный**—На фронте . . . . . . . . 65 к.

**В. Броун**—Франция последнего десятилетия . . . 70 к.

**С. Моносов**—Два восстания лионских рабочих . . . . 25 к.

**Вл. Лаврентьев**—Заработная плата в России прежде и теперь . 75 к.

**Ш.-Л. Филипп**—Шарль Бланшар . . . . . . . . 35 к.

„ Силуэты улицы . . . . . . . . 55 к.

**Арк. А-н**—Шарль Фурье, 2-ое изд. . . . . . . 2 р. 20 к.

## Издания Юношеского Сектора:

**Н. Крупская**—Моя жизнь . . . . . . . . . 10 к.

**Программа и Устав РЛКСМ и Ленин** Задачи Комсомола . 12 к.

**Законы о труде рабочей молодежи** . . . . . . . 1 р. —

**В. Лукин**—Профсоюзы и Комсомол . . . . . . . 17 к.

**Истомол**—Молодежь и 1905 год . . . . . . . . 35 к.

**Вл. Сарабьянов**—Введение в диалектический материализм . . 22 к.

**Н. Чаплин**—Очередные задачи Комсомола . . . . . 12 к.

**С. Килькольных**—Уголок юного пионера в Комсомольском клубе . 20 к.

**Л. Березов**—Ленинский Комсомол и фабзавуч . . . . 20 к.

**Эдвин Герхле**—Детское коммунистическое движение . . . 30 к.

**Спартак**—**Освободитель рабов.** . . . . . . . 15 к.

**В. Горожанин**—Анатоль Франс и Ватикан . . . . . 18 к.

**Вл. Мирошевский**—История КИМ . . . . . . . 13 к.

„ История РЛКСМ . . . . . . . 15 к.

**С. Килькольных и Д. Дашевский**—Лагерь-коммуна юных ленинцев 40 к.

**В. Луговской**—Летняя работа в клубе . . . . . . . 22 к.

**В. Фартучный**—План Дауэса (Общественно-политический суд) . 25 к.

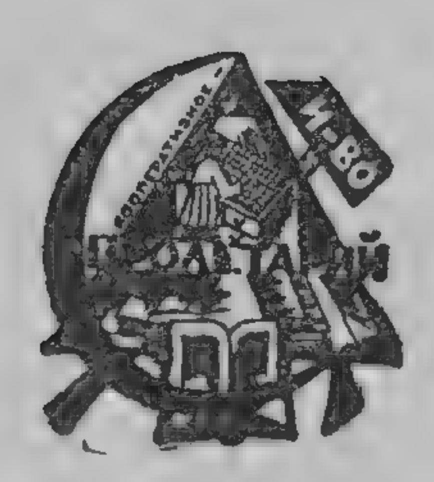
**Истомол**—Партия о Комсомоле . . . . . . . . 50 к.

**А. Ситниченко**—Молодежь в царском подпольи . . . . 30 к.

**М. Зарецкий**—Организация коллективной жизни в школе; 2-е испр. и доп. изд. . . . . . . . . . . 75 к.

**А. Гидони**—Дицци (повесть 1950 г.) . . . . . . . 35 к.

**ЦЕНА 50 КОП.**




**СКЛАД ИЗДАНИЙ:**

Харьков, ул. Свободной Академии 5. Тел. 10—07.

Москва, Петровские линии 1/20. Тел. 3—01—99.

